

[IRROMPIBLES]®

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 1 / N° 6 | MAYO 08 | ARG $8.90



Uruguay $90 | Chile $1.600 | Paraguay G 33.400

vuelven más fuertes que nunca

The Sims 3

DOMUS EDITORA

intel atom llega el procesador revolucionario

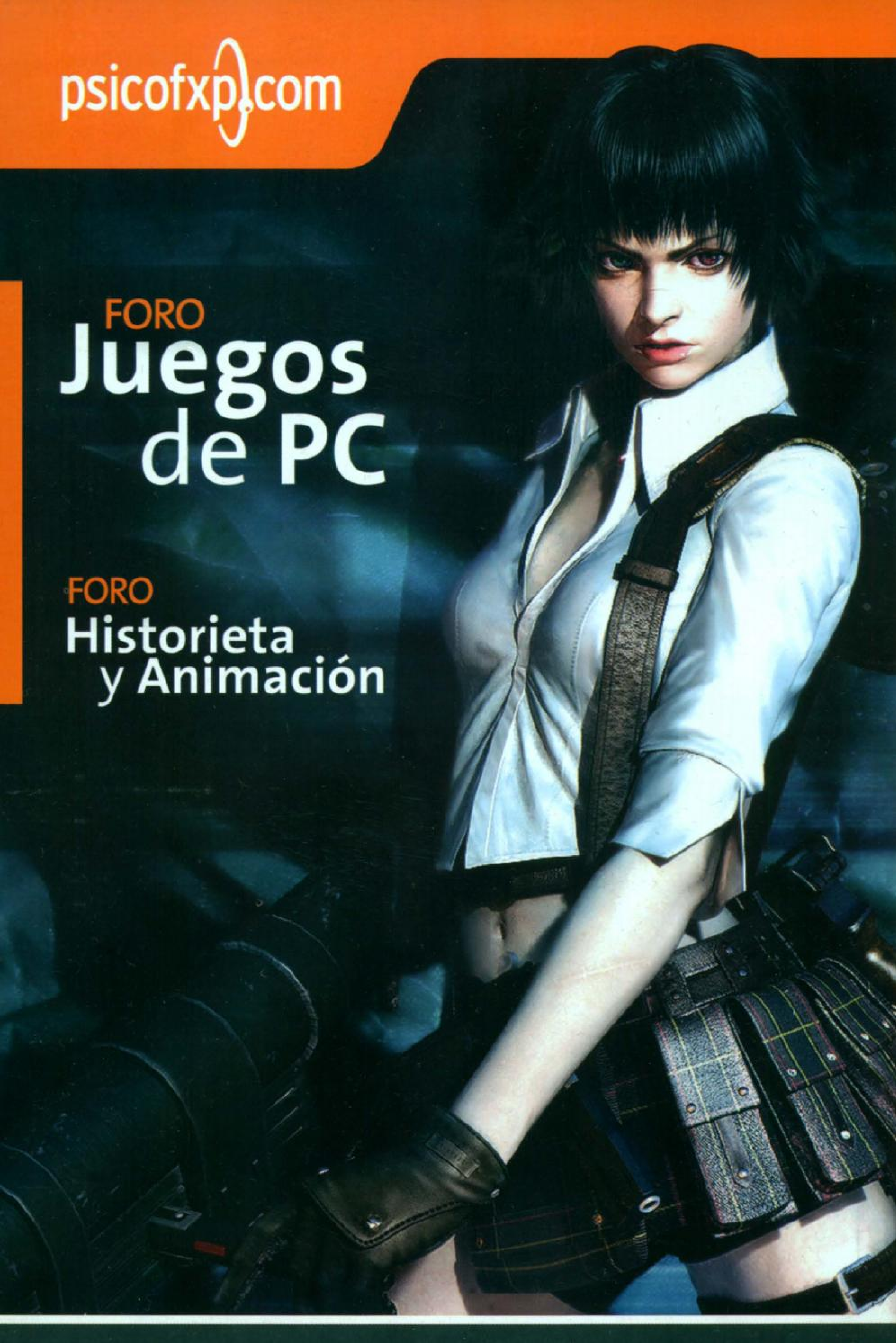
indiana jones en busca del juego perdido

assassin's creed el poderoso altaïr se trepa a la pc

ISSN 1851-3387
9 771851 338000 00006

LAS MEJORES REVIEWS

COMMAND & CONQUER: KANE'S WRATH | RAINBOW SIX: VEGAS 2 | X-PLANE 9.0 + GLOBAL SCENERY
ENCICLOPEDIA #6 | JUEGOS DE CELULAR | IMBÉCILES ONLINE | JUEGOS GRATIS | ¡Y MUCHO MÁS!



psicofxp.com
FORO
Juegos de PC
FORO
Historieta y Animación


Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 (PC, X360, PS3)
En apenas unas semanas alcanzó los dos millones de unidades vendidas, convirtiéndose así en el segundo título más exitoso este año para Ubisoft, detrás de Assassin's Creed.

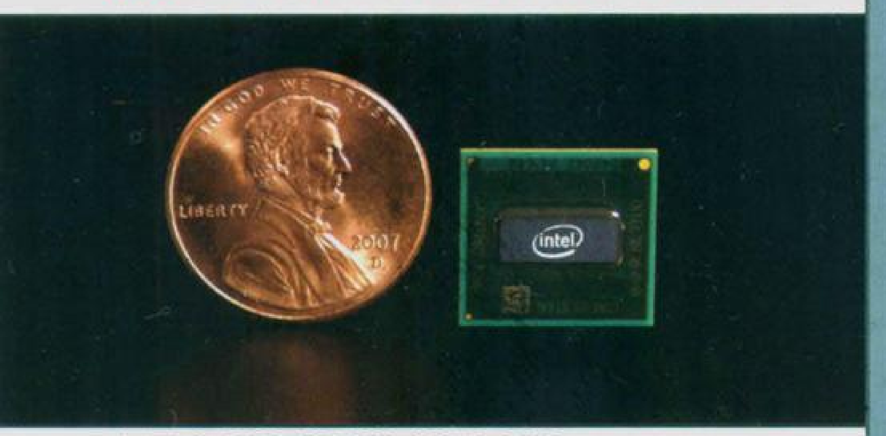
SUMARIO



12. MALDITA PIRATERÍA



30. ASSASSIN'S CREED: DIRECTOR'S CUT



41. EL NUEVO INTEL ATOM



50. IRROMPIBLES VS. RISING EAGLE

ENCICLOPEDIA DE LOS VIDEOJUEGOS
Con cada número de [IRROMPIBLES] hacemos entrega de una Enciclopedia coleccionable con historia, retro, clásicos, celebridades, demencias y mucho más. ¡Colecciónenla! Este mes: Mafia, Grim Fandango, historia del pinball y la creación del mouse.
¿Opiniones? Escríbannos a **revista@irrompibles.com.ar**

PARA QUÉ

Era un bar de mala muerte. Cuando dijimos que teníamos muchas ganas de hacer una revista de videojuegos, específicamente de juegos de PC, porque notábamos que hacía falta, hubo festín de puñetazos y sillas rompiéndose en espaldas y cabezas. "¡Se volvieron locos, hacer revistas para el mercado argentino es suicida!", dijeron unos, sangrando por la nariz. "¡Ignorantes! No hacen falta revistas, la gente lee todo en Internet", advirtieron otros, desde el piso. "¿Para qué querríamos una revista con información que ya leímos un mes antes en Gamespot o IGN?", se mofaron algunos comedidos. El último botellazo se quebró bajo la ceja izquierda del barman. "Las revistas de papel son cosa del pasado", reflexionó con voz grave, en el repentino silencio, un tachero que estaba ahogando sus penas acodado en la barra.

Me sacudí las astillas, tomé mi sombrero, me puse de pie con dificultad y salí del bar. La noche era cálida, estaba llegando el verano. ¿Tenían razón? Las revistas, ¿son cosa del pasado? ¿Están destinadas a desaparecer, reemplazadas por pantallas, podcasts, radio, televisión?

Me detuve ante una revistería, sobre la avenida Corrientes. Parecía inexplicable cómo la estructura del kiosco podía sostener el peso de tanto material impreso. Me quedé en un rincón, al amparo de las sombras. En cinco minutos, catorce transeúntes se habían detenido a mirar la colorida oferta. Uno compró un diario, y otro un fascículo de... gastronomía. ¡Sería un chef! Diez minutos más tarde, dos tipos pagaron por otro par de revistas, una de ellas de informática.

"¿Por qué la gente todavía compra revistas en pleno siglo 21?", le pregunté al kioskero, un abuelo gordo y con los ojos irritados. "No sé, sólo espero que no dejen de comprar, ¿no?", me respondió. Pareció pensarlo mejor cuando le hablé de Internet, de que allí la información estaba al instante, insuperable, con videos, con comentarios en los foros. "No a todos les gusta leer en una pantalla. Ni todos entran todo el tiempo a buscar información sobre un hobby, encima en inglés", dijo entonces. "La mayoría prefiere el papel. Nada supera a una revista porque tiene la misma calidez de un amigo de bar cuando te habla y te muestra cosas."

Era lo que necesitaba escuchar.

[I] Dan

INDIANA JONES and the KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

El regreso de un verdadero irrompible

A principios de los 80, mientras algunos de nosotros nos sacábamos los mocos y los pegábamos bajo el banco del colegio, se estrenaban en el cine Superman II; Flash Gordon, con la inolvidable banda de sonido de Queen; Fama (¿Quién no habrá cantado esa asquerosa canción alguna vez?); y, lo más importante, El Imperio Contraataca, la segunda película de La Guerra de las Galaxias, fruto de la imaginación de George Lucas. Un exitazo. Sólo que Lucas, agotado por la exigencia de aquel proyecto y las terribles dificultades que había pasado para hacerla como quería, prefirió retirarse y dejar la dirección de la trilogía en otras manos. Mientras, junto a su amigote Steven Spielberg, trabajaba en el que sería uno de los éxitos más grandes de la historia del cine.

Nace Indiana Jones

Durante el estreno de la primera película de Star Wars, George y Steven se fueron de vacaciones a Hawaii para alejarse de las críticas y de los nervios. Mientras George recibía las buenas noticias del éxito del filme y respiraba aliviado, Steven le contaba que tenía muchas ganas de dirigir una película de James Bond (¡Nunca es tarde, Steven!). Pero George le dijo: "¡Yo tengo algo mejor!".

George le contó a Steven que, cuando pensó en Star Wars, se había inspirado en las viejas series, donde todos sufrían por las desventuras de los buenos y quedaban con los testículos de moño hasta el próximo episodio. Las viejas películas de matiné. Junto a esa trilogía, había pensado en la de un arqueólogo que, durante la Segunda Guerra Mundial, lidiaba con los alemanes mientras trataba de rescatar artefactos arqueológicos que contenían poderes inimaginables. "¡Hagámosla!" –gritó Spielberg–. Cuando George reveló que el nombre del personaje era Indiana Smith, Spielberg dijo que no le gustaba. Lucas insistió: "¿Qué tal Indiana Jones?".



CURIOSIDADES

Al nombre Indiana lo puso George Lucas en honor a su perro esquimal, quien también sería inspiración en la creación de la cara de Chewbacca. Willie, la cantante de la segunda película, era el nombre del perro de Steven Spielberg.

Cuando filmaban la escena de las serpientes de la primera parte, trajeron 3.000 culebras y Spielberg dijo que no alcanzaba porque se veía el piso. Corrieron los productores a traer 7.000 culebras más y Stevie quedó contento.

Kate Capshaw, la actriz que interpretó a la cantante Willie, se terminó casando en la vida real con Spielberg a pesar de que él la cargaba con que no sabía gritar. Todos sus gritos en la película fueron doblados.

Como en el Templo de la Perdición Harrison Ford tenía varias escenas en cuero, el tipo se internó en el gimnasio para ponerse en forma y no salir fofo y blandito en la pantalla grande.

Durante el rodaje de El templo de la Perdición, un elefante se comió la espalda del carísimo vestido de lentejuelas de la cantante. Tuvieron que llamar a la mujer que lo había hecho e internarla en una habitación para recauchutarlo. En la denuncia del seguro los productores pusieron "devorado por un elefante".

En La Última Cruzada, River Phoenix interpreta a Indy de joven y nos muestra cómo se hace una herida en la pera que encaja perfectamente en la historia, porque es una cicatriz real que tiene Harrison Ford. Cuando tenía 22 o 23 años se había llevado por delante un poste de teléfono.

En la escena del zepelín en La Última Cruzada, donde se supone que es invierno, Sean Connery se sacó los pantalones ante el asombro de Harrison Ford. Connery le explicó: "Y sí, sino vamos a tener que parar a cada rato a arreglarme el maquillaje porque yo transpiro mucho".



En 1981 conocimos finalmente el rostro del héroe en la pantalla grande. Harrison Ford, vestido con campera de piel, sombrero Fedora de copa alta, látigo y un revolver en la cintura, se ganó al público con Los Cazadores del Arca Perdida, transformándose en uno de los más grandes íconos del cine de todos los tiempos.

Los Cazadores del Arca Perdida (1981)

Steven quería rodarla en los estudios Pinewood, pero George, por cábala, quería hacerla en Elstree, donde había filmado Star Wars. Para el papel de Indiana, Steven sugirió a Harrison Ford, pero Lucas ya había hecho muchas cosas con él y no quería que fuera su actor fetiche. De modo que hicieron pruebas con Tom Selleck, Peter Coyote y Tim Matheson. Se inclinaron por el primero, pero ya estaba comprometido para hacer la serie televisiva "Magnum". Steven volvió a la carga con Ford, y George finalmente accedió. Menos mal. ¿Se imaginan a Indiana Jones con bigotes?

Se reunieron a tirar puntas con un grabador, y luego los guionistas hicieron su trabajo. Indiana Jones sería un profesor y arqueólogo que, tras el rumor de que en algún lugar de Egipto se encontraba oculta la mítica Arca de la Alianza, depositaria de un increíble poder energético, iría tras ella. Por supuesto, el Dr. Jones no sería el único que la querría. Los alemanes tratarían de dar con ella para utilizarla como arma. Y, para rematar, Jones tendría que lidiar con su fobia hacia las serpientes y arañas, además de trampas, rocas gigantes y una ex novia muy enojada (Karen Allen). La película fue un hit absoluto que todavía se puede ver con el mismo entusiasmo que la primera vez.

Indiana Jones y el Templo de la Perdición (1984)

Tras el exitazo, Steven le dijo a Lucas que tenía que hacer las tres películas, y no sólo la primera. Pero George había usado su viejo truco: en realidad no tenía tres historias en mente –el mismo viejo truco que ya había usado con Star Wars–, así que tuvieron que sentarse a pensar de nuevo. Por segunda vez, se rodearon de las escenas de acción que tenían ganas de hacer –algunas de ellas habían quedado afuera de la primera película– y, con ayuda de los guionistas, le dieron forma a la –nuevamente– increíble

segunda parte, que se filmó en el verano de 1983.

Indiana huía de una pelea por puñado de diamantes en un club nocturno de Shangai, y junto al pequeño Short Round -el chinito de los Goonies- y la cantante Willie -Kate Capshaw-, se salvaban por un pelo de estrellarse con el avión en el que escapaban. En las remotas tierras de la India, descubrirían que una secta estaba castigando y torturando a los niños de la aldea y que les habían robado unas piedras sagradas. Tiros, extracciones de corazón, esquí en gomón, una habitación llena de insectos y una tremenda fuga en carritos mineros dentro de una montaña transformaron a esta segunda parte en el segundo boom. Ambos se llevaron las alabanzas del mundo una vez más -a pesar de las críticas-, y Steven además se ganó una esposa. Como esta película era más oscura, le querían dar una calificación R (no apta para menores), pero justo acababan de inventar una nueva categoría, PG-13 (no apta para menores de 13 años), que fue felizmente utilizada por primera vez en esta película.

Indiana Jones y la Última Cruzada (1989)

Los alemanes volvieron a la carga una vez más intentando dar con el Santo Grial. Para hacerlo, secuestraron a la máxima autoridad en el tema, el papá de Indiana Jones (Sean Connery). Indiana tenía una relación muy conflictiva con su padre, pero aun así fue a su rescate, movilizado en parte por la curiosidad por este objeto sagrado, capaz de dar -tanto como de quitar- la vida.

Esta tercera entrega tenía que ser en un castillo encantado, pero Steven venía de filmar Poltergeist y no quería saber nada con espíritus y casas embrujadas. Así que lentamente fueron volteando el timón hasta transformarla en lo que se vio en pantalla. Esta vez, para darle una vuelta de tuerca, se apoyaron muchísimo en la hilarante relación de padre e hijo. ¡Todo lo que hacía Indiana, siempre el padre lo había hecho mucho mejor! Imperdible. Con esta última cruzada se le ponía el broche final a la trilogía, e Indiana colgaba el sombrero en el perchero... hasta ahora.

Harrison no muere... Respawnea

Tras años de rumores acerca de que Steven Spielberg tenía intenciones de hacer una secuela y de que Harrison Ford estaba confirmado, por fin se anunció la cuarta película, para alegría de muchos de nosotros, que prendíamos velas para que fuera cierto. Ford ya amenazaba con bajarse del proyecto si no arrancaban pronto. "Ya estoy viejo para esto", había dicho. Y claro... otra vez Lucas y Spielberg no tenían nada escrito. Por fortuna, Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal ya es un hecho y se estrena en junio. Y en tanto, para matizar la espera... ¿No es buena idea fichinear algunas de las viejas glorias del querido Indy?

Sebastián Di Nardo | Moki

LOS JUEGOS NUEVOS

Lego Indiana Jones: The Original Adventures | PC, PS2, PS3, X360, Wii, DS, PSP (junio de 2008).

En junio llega la versión de ladrillitos de Indy. Si es como la de Star Wars, sin dudas que va a ser muy divertido para jugar con nuestros hijos.

Indiana Jones 2008 (sin nombre definitivo) | PS3, X360 (sin fecha).

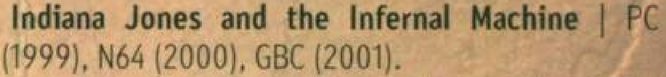
Lo está guionando Lucas. Tendrá una tecnología de animación novedosa. Todavía no se anunció versión de PC. ¡Malditos!

LOS QUE PASARON NO HACE TANTO



Indiana Jones and the Emperor's Tomb | PC, PS2, XB, Mac (2003).

Mezcla acción y aventura en 3D. Muy buena para los fans. Los demás, abstenerse. Le damos un 7.0.



Indiana Jones and the Infernal Machine | PC (1999), N64 (2000), GBC (2001).

Pura acción 3D, historia mínima, puzles repetitivos. Ni se molesten. Como mucho, un 5.0.

LAS GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS

Indiana Jones and the Fate of Atlantis | PC, Mac, C64 (1992).

En hermosos 2D. Si hubiera sido película, sería otro éxito. En esta, Indy va tras los misterios de la desaparecida Atlántida. Point and click, y tiene de todo: acción, misterio y romance. ¡De lo mejor del género! Sin duda, para volver a jugar. 9.5 indys.

Indiana Jones and the Last Crusade | PC, Amiga, Mac (1989).

Una aventura 2D clásica, point and click, 320 x 200. Basada en la película, desafiante como pocas. ¡Imperdible! 9.0 indys.

INDY Y EL FICHÍN PERDIDO

Una franquicia de este tamaño no mezquinó juegos para todos los sistemas imaginables. Aquí, los más notables:

* Indiana Jones' Greatest Adventures | SNES (1994)
* Indiana Jones and the Temple of Doom | MSX (1987)
* Indiana Jones in the Lost Kingdom | C64 (1984)
* Raiders of The Lost Ark | Atari 2600 (1982).



Grand Theft Auto IV

URGENTE: Millones de delincuentes nuevos



El 29 de abril pasado fue el lanzamiento, en los Estados Unidos y Europa, del cuarto GTA, en sabores PS3 y X360. La versión de PC, como siempre, esperará el fin de las exclusividades que Rockstar acordó con Sony y Microsoft, posiblemente por un año.

El lanzamiento preveía una venta récord, con más de US$400 millones ya ingresados sólo por medio de compras anticipadas. Se esperaban largas filas de jugadores desesperados por tener su copia. Las cadenas de retailers recibían circulares internas acerca de cómo manejarse ante las grandes masas de público. Los negocios importadores de países del resto del mundo –cualquiera de estos cuyo tamaño no igualara al de un Wall-Mart– se encontraban con una cantidad reducida de copias para sus clientes.

El lanzamiento de GTA no solamente vende juegos, sino que también impulsa las ventas de hardware; es decir, consolas. En marzo, en los Estados Unidos, Microsoft había logrado vender 262.000 Xbox 360, mientras que Sony pudo vender 257.000 PlayStation 3. Para mayo, ambas compañías esperaban duplicar y hasta triplicar esos números gracias a GTA.

Se escuchaban buenas peleas. Microsoft, el más guapo, afirmaba que el público prefería la versión de Xbox 360 porque ofrece episodios descargables a través de Xbox Live, no disponibles para la versión de PS3. Se corría el rumor de que Microsoft habría compensado a Rockstar por este beneficio para sus clientes con una cifra cercana a los US$50 millones.

Mario Kart Wii

Sigue dando vueltas



En tanto, Nintendo –la gran ganadora en esta guerra de consolas– miraba el escenario desde el veloz karting del plomero. En el mismo período, la gran N logró vender 720.000 Wii (más del doble que sus competidoras); se aprestaba a lanzar este 21 de mayo el accesorio llamado Wii Fit (estando de pie sobre una de estas plataformas plásticas se puede practicar yoga y hacer aerobics, además de jugar a hacer equilibrio, entre otras pavadas); y Mario Kart Wii batía récords de ventas. El juego es más de lo mismo, pero con el atractivo de que incorpora un pequeño accesorio en forma de "volante" para encajar el Wii Remote y competir en solitario, en multiplayer o en línea. Está bueno pero...

Mario, nos vamos poniendo viejos. Wooo-hoo!

Midiendo lo imposible

¡Al NPD Group se le escapa la tortuga!

La PC se muere, dicen. Por años, la prensa especializada y -a veces- la prensa en general contribuyeron a la idea de extinción. ¿Por qué no dejar que las computadoras sean simplemente instrumentos de trabajo? ¿Qué puede ser mejor para un gamer que un dispositivo preparado para jugar, cómodo y simple de usar?

Las grandes compañías fueron cautelosas a la hora de innovar en PC. Es más seguro lanzar títulos basados en las grandes franquicias, porque así se ven ganancias, o por lo menos los costos de desarrollo son recuperables. Comics, películas, novelas... todo lo que la gente ya conoce y ama fue convertido en videojuego.

La innovación también es una necesidad, pero la plataforma para aventurarse con un concepto original y arriesgado no podía ser Windows. Las nuevas IP -Propiedades Intelectuales- se gestaron como juegos de consola. Assassin's Creed, por ejemplo, fue lanzado primero para Xbox 360 y PlayStation 3, en noviembre del año pasado; recién hoy lo podemos jugar en PC. Muchos otros títulos, que solían aparecer primero en versión Windows, hoy son lanzados para consolas varios meses antes.

Los first person shooters, el clásico género dominante en las PC, se trasladaron con éxito a las nuevas consolas. Lo mismo está ocurriendo con los RTS.

Sin embargo, las PC son criaturas de Internet. Desde su masificación, la Red de redes fue el océano donde estas máquinas se desplazaron con naturalidad. Luego vino la banda ancha. Y entonces la industria fue mutando, de a poco, casi imperceptiblemente. Los webgames se volvieron tan comunes que pocos pueden decir que no los han, al menos, probado. Los advergames se convirtieron en una herramienta indispensable para los grandes anunciantes. Los juegos multitudinarios en línea, como World of Warcraft y Lineage 2, se convirtieron en espacios comunitarios donde crece una sociedad virtual cuyo tamaño bien podría poblar un pequeño continente.

Así, en estos recientes años, las PC cambiaron en la medida en que lo hicieron las costumbres de sus usuarios. Jugadores que, silenciosamente, comenzaron a comprar juegos por descarga, directo desde sus publishers o desarrolladores. Valve Software, a través del sistema de download Steam, fue la empresa que dio uno de los primeros pasos en este nuevo modelo de distribución, imitando tal vez el éxito de pequeños emprendimientos como el de PopCap.com, por mencionar uno.

Mientras, la prensa y los mismos publishers eran persistentemente informados de la caída de ventas en las mayores cadenas de software del mundo. Quien se ocupaba de recabar los datos -de una enorme complejidad- es una empresa neoyorkina, con oficinas en el Reino Unido, Japón y la Unión Europea, conocida como The NPD Group (National Purchase Diary). Por años, sus analistas afirmaron que las estanterías donde solían estar los juegos de PC estaban ahora ocupadas por cientos de cajas de juegos de consolas. "La PC agoniza", solía ser la frase más citada.

The NPD Group no estaba registrando las ventas por descarga. Es decir, sólo contabilizaba las ventas en caja en las cadenas y negocios. El mes pasado -tras recibir críticas de distintos sectores- decidió comenzar a tener en cuenta los downloads a fin de recuperar credibilidad. No va a ser sencillo, porque los publishers a menudo consideran las ventas por descarga como información confidencial. También espera medir a los jugadores suscriptos. De todos modos, el grupo ya advirtió -tras hacer un mea culpa- que, si bien todavía es pronto para afirmarlo, las ventas de juegos de PC son muy superiores a lo que se pensaba. Un llamado de atención para la industria.

Durgan A. Nallar | Dan



THE WITCHER: DUELMAIL

Los creadores del genial RPG, con fines promocionales, lanzaron un "browser game" basado en el juego, donde se puede elegir entre tres personajes en una especie de Piedra-Papel-Tijera multiplayer loco. Se decide un grupo de movimientos de ataque y defensa, y después se compara contra el elegido por el adversario. El que gana recibe puntos de experiencia y oro para comprar nuevos movimientos y equipo. También se puede mandar link a los amigos para ver la repetición del duelo. duelmail.thewitcher.com



CREATURE CREATOR

Maxis anunció para el 16 de junio el lanzamiento mundial de una demo del generador de criaturas de su próximo gran juego, Spore. Con este software, que contiene un 25% de las piezas que estarán disponibles en la versión definitiva, será posible diseñar –moldear y pintar– un bicho con el que podremos experimentar y compartirlo en Internet; a posteriori, también podremos importarlo a Spore. El Creature Creator además se venderá suelto, aunque solamente en EE.UU. y Europa. Spore es el siguiente título del padre de Los Sims, Will Wright, como les comentamos en nuestra nota central, y llegará en versiones PC y Mac a principios de septiembre.

Avalon

Cine + RPG + FPS + Matrix







El mundo es un lugar frío e inhóspito. La civilización se ha convertido en una sombra del esplendor que supo conocer algún día. No hay seguridad y no hay peligro. Las relaciones entre las personas son un déjà vu de mejores tiempos. La gente en las calles espera con la mirada vacía que algún milagro reactive sus vidas en suspenso. No hay futuro ni evolución; en esta realidad desoladora, la vida es un mero transcurrir. Quienes aún no se han permitido caer en la nada, se han vuelto adictos al único incentivo disponible: Avalon.

Avalon es una de esas películas voladas japonesas, pero que toca un tema que a todos los gamers nos compete y entusiasma: un MMORPG en la Matrix. La película fue escrita y dirigida nada menos que por Mamoru Oshii (Ghost in the Shell) y filmada en Polonia. El ritmo cinematográfico es lento, de tonos sepia y una música muy bien seleccionada para reforzar la idea de desolación en el mundo.

El argumento principal transcurre en Avalon, un juego virtual masivo e ilegal. Una mezcla entre RPG y FPS que refleja un deseo latente en la actualidad: un sillón y un casco que nos permiten vivir fantasías más allá de las limitaciones humanas. La idea es ingresar a una Matriz, elegir la profesión (Guerrero, Ladrón o Sacerdote) y disparar a todo lo que se mueva. Como en la mayoría de los MMORPG, en Avalon se sube de nivel gracias a los puntos de experiencia, ganando en destreza, suerte o fuerza. Los jugadores se categorizan en Clase A, B o C, lo que determina el nivel al que pueden ingresar. Pero la realidad inmersiva de Avalon tiene una contra: el campo virtual de batalla puede volverse el lecho de muerte de su actividad cerebral.

Ash es la heroína de la película, una mujer solitaria que sólo vive para jugar y alimentar a su perro. En Avalon es la guerrera de mayor jerarquía. Ella siempre se niega a trabajar en equipo, hasta que descubre que existe un nivel exclusivo llamado Special A, que requiere de un sacerdote (y otras tantas especificaciones) para acceder. Se cree que Special A es un mito, y los rumores dicen que las personas que han logrado ingresar al nivel han quedado catatónicas o han muerto en el mundo real. Y ese es sólo el comienzo de su aventura.

Avalon, que llegó acá bajo el nombre de War-Trix, es una excelente opción para saborear lo que podría ser el futuro de los videojuegos, tal como lo describimos en el número anterior. Eso y quedarse dudando entre lo que es virtual y real. Cualquier cosa, tengan una azul a mano.

Constanza Villanueva

Dead Space
A ahorrar para los pañales





Lo que en principio parecía otro "mezclamos un poco de esto, otro poco de aquello y nos llenamos los bolsillos de dinero y chicas fáciles" (también conocido como "hacer la Electronic Arts") hoy está tomando la forma de un juego al estilo de Alien o System Shock, de esos donde no hay bombacha de goma que aguante. Dead Space, acción en tercera persona, puro horror del bravo, tomará lugar dentro de una estación espacial abandonada, en medio de la soledad del espacio exterior, ¡que para gamers como nosotros es como nuestro segundo hogar!

Habrá puzles para resolver y situaciones en las que nos encontraremos en habitaciones con gravedad cero. Los enemigos serán parte de una raza alienígena que se aloja en el cuerpo humano hasta mutarlo en formas repulsivas, como en The Thing. La manera de eliminarlos radicará en un sistema de daños localizado que promete un festín de desmembramientos.

Dead Space se anuncia en versiones PC, X360 y PS3, para Halloween de 2008; en criollo, este 31 de octubre.

Mafia 2
La famiglia unita



Por un momento, pensamos que lo iban a cancelar. Si Take-Two aceptaba la oferta de ser comprada en US$2000 millones de dólares por Electronic Arts, el juego de los checos podría haber quedado encajonado, porque se parece mucho a la serie The Godfather de EA.

¡Pero tranquilos! Los buenos muchachos de 2K Games confirmaron que Mafia 2 saldrá en versiones PC, X360 y PS3. No dieron muchos detalles, salvo que nos transportarán a los pesados años 20 de la ciudad de Nueva York, que podremos recorrer libremente un escenario equivalente a unos 18 kilómetros cuadrados y que habrá más de 50 vehículos disponibles para hacer maldades.



























POR CRISTIAN SAKSIDA

CONTINUARÁ...

Maldita piratería
A lo Errol Flynn con tu PC

Vamos a hacer un juego de adivinación. Sígannos la corriente. <voz ominosa>Ohhmmmm. Ohmmmm. Te gustan los videojuegos. Ohmmmm. Tenés una PC llena de jueguitos. Ohmmmm. También usas tu máquina para trabajar, estudiar o navegar. Ohmmmm. Y al menos el 80% del software que tenés instalado es ilegal.</voz ominosa> ¡Pirata! Lo dice la bola de cristal. ¡Y la bola nunca se equivoca! ¡Sos un pirata! ¡Yo-ho!

Sí, sos un pirata. ¿Para qué negarlo? Pero mi bola de cristal me dice algo más: preferirías no serlo. Querrías tener los manuales de todos los juegos que tenés instalados. Querés las cajitas, para que adornen tu habitación. Matarías por tener soporte técnico oficial. ¡Soporte técnico oficial! Y si, también te gustaría hacer tu aporte a la industria que tantas alegrías te da, ¿o no?

Preferirías no ser un pirata, pero no podés. Los precios del software legal son privativos para tu bolsillo, pero no considerás que esa sea razón para no disfrutarlo. Sólo te basta con apretar un botoncito y tener lo que de otra manera te sería imposible. ¿El crimen perfecto? Hay muchos que opinan que no. Hay otros, unos pocos, que dicen que la piratería no es tan mala como la pintan. ¿A quién le creemos? A seguir leyendo.

LeChuck es un poroto

Detractores de la piratería hay por todos lados. Todas las empresas que producen material pirateable se oponen, como es lógico. Pero casi ninguna habla de cifras, por lo que es muy difícil saber qué impacto tiene la piratería en la industria de los videojuegos. Sabemos que a los gigantes de la industria –digámoslo así– apenas les molesta (aunque no por eso dejen de luchar en su contra). Pero la cosa no luce tan alentadora cuando bajamos un escalón y escuchamos a los más chicos.

Por ejemplo a Iron Lore, desarrolladores de Titan Quest, la empresa que cerró sus puertas el pasado mes de febrero. Según Michael Fitch, Director Creativo de la empresa, parte de la culpa fue de la piratería. "Es un duro duro mundo allí afuera para los estudios independientes que quieren hacer grandes juegos –dijo Fitch en un foro de Internet–. Tratar de hacer un producto de PC es aún peor, y esta es la razón: la piratería. Sí, eso es. Lo dije. No, no quiero repetir los argumentos interminables del tipo: 'pirateo porque no hay demo', 'la gente que piratea no va a comprar tu juego', 'la piratería sirve para que otros conozcan tu producto'. Porque hay otro costo en la piratería que sólo la

baja en las ventas". ¿Cuáles? Según Michael, Titan Quest fue pirateado antes de que saliera a la venta, y el trabajo del cracker no fue todo lo prolijo que debería haber sido. El tonto se olvidó de sacar un par de las muchas protecciones de copia. ¿El resultado? La gente que lo jugó pirateado se comenzó a quejar de la inestabilidad del juego. Y centenas comenzaron a llenar los foros de Internet hablando basura del título, incluso antes de su lanzamiento. "¿Cuánta gente decidió descargar la versión pirateada porque no quería arriesgarse a comprar algo que no funcionaba?", pregunta Michael. La respuesta es incierta. Pero las ventas del juego no fueron las esperadas. "No perdimos dinero", asegura, pero sigue protestando y cita unos estudios (que no pudimos verificar) que establecen el porcentaje de piratas de PC entre 70% y 85% en los Estados Unidos y de 90% en Europa. Dice que Bioshock vendió cinco veces más en consolas que en PC, y que Call of Duty vendió 10 a 1, y que ese es un claro indicativo de que los usuarios de PC son terribles piratones. No es que queramos contradecir al bueno de Michael, pero en los juegos de PC sólo miden los comprados en las tiendas. Las descargas son datos que las empresas reservan y que podrían nivelar un poco la cosa.

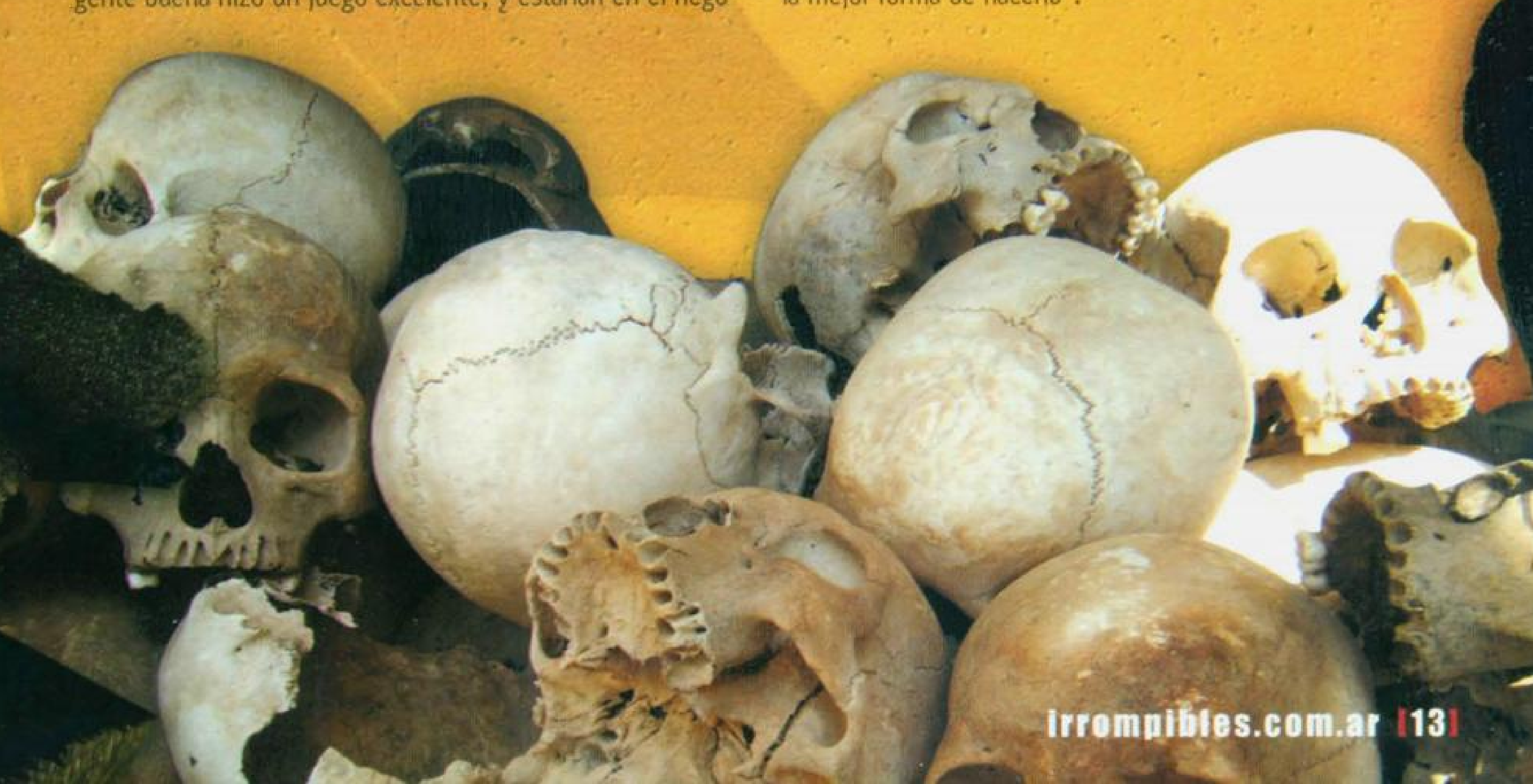
"Así que el 90% de tu audiencia está robando tu juego. Logrando que, de ese 90%, el 10% no piratee, ¿cuál es la diferencia en ganancias? El doble. Y esa es la diferencia entre un éxito o un fracaso comercial". Y concluye, triste y enojado: "Si una pequeña fracción de la gente que pirateó el juego lo hubiese comprado, las cosas serían diferentes hoy. Pueden protestar todo lo que quieran sobre que piratear es un derecho divino (...), pero no importa. Alguna gente buena hizo un juego excelente, y estarían en el negocio de no haber sido por la piratería en la PC. Y eso es un hecho".

Nos duele en el alma, realmente. Nos sentimos culpables. Sucios. Mala gente. Pero en el foro acusaron a Michael y a su equipo de poco previsores. Que el juego estaba "bugueado", incluso en su versión final. Que se la tenían que ver venir. Que eso les pasa por poner protección anticopia, y además por hacerlo en exceso. ¿Será?

Preferirías no ser un pirata, pero no podés. Los precios del software legal son privativos para tu bolsillo, pero no considerás que esa sea razón para no disfrutarlo.

A pirate I want to be?

Por su parte, Russell Carroll, director de marketing de Reflexive (uno de los sitios más grandes de descarga de juegos casuales), reveló unas cuántas cifras que nos dejan pensando. Ricochet, uno de los juegos más populares de la compañía, ha sido pirateado por el 92% de aquellos que lo jugaron. Tamaña cifra los puso a pensar. Probaron, en cuatro etapas, reforzar el DRM, volviendo obsoletos los diferentes agujeros en la seguridad de sus juegos. Los resultados fueron poco conclusivos y de muy difícil lectura, pero Russell se animó a afirmar que por cada 1000 copias piratas eliminadas se ganó una venta adicional. 100.000 copias piratas eliminadas ganan 100 ventas. "Esto implica que cada copia pirata es más similar a la pérdida de una descarga de la demo que a la pérdida de una venta". O sea, la gente que piratea los juegos de Reflexive, no los compra. Aún así, a Russell no le cae en gracia que el 92% de sus jugadores sean piratas y agrega: "La pregunta no es si los portales de venta de juegos deben o no luchar contra la piratería, sino cuál es la mejor forma de hacerlo".





Hhay dos tipos de piratas: los buenos y los malos. Los buenos son los que descargan cosas que de otra forma no podrían tener o que no comprarían aunque pudieran. Los malos son los que tienen intención de compra, pero que descargan para no comprar.

La posición de Russel es entendible. Debe dar pavor, como desarrollador, contemplar semejante porcentaje de copias ilegales. Pero no queda muy en claro el perjuicio que le causa a la empresa. 1000 a 1 es una ganancia muy pobre. Por otro lado, Ricochet cuesta US$20. Es un juego divertido, sí. Pero es mínimo comparado con los juegos "más grandes" y con más presupuesto, que apenas salen el doble en las tiendas, con cajita y todo, contra la distribución por descargas de Reflexive. Hey, Russell, ¿y si probamos ponerlo a 5 o 10 dolarotes?

¿Piratas buenos?

Las declaraciones de la prestigiosa economista Karen Croxson, graduada en Oxford, causaron revuelo. Ella dijo que los piratas les hacen un favor a las compañías. Que gracias a los piratas los productos se hacen masivos, conocidos y que eso levanta las ventas.

Según Croxson, hay dos tipos de piratas: los buenos y los malos. Los buenos son los que descargan cosas que de otra forma no podrían tener o que no comprarían aunque pudieran. Los malos son los que tienen intención de compra, pero que descargan para no comprar. Son los buenos los que –asegura– tienen un valor inapreciable. Karen dice que esto es comprendido por los desarrolladores de aplicaciones y programas más que por las compañías de juegos. Y que las primeras ponen muchas menos medidas de seguridad que las segundas.

La economista supone que esto se debe a que entienden el valor de los piratas y que, además, comprenden que los verdaderos compradores no van a andar pirateando, porque es algo que lleva tiempo y conocimiento técnico.

Además, como cereza del postre, afirma que incluso si un "pirata bueno" no hace difusión, la compañía se beneficia indirectamente, ya que reduce el mercado para la competencia. Esto es algo que hasta Microsoft ha expresado a través

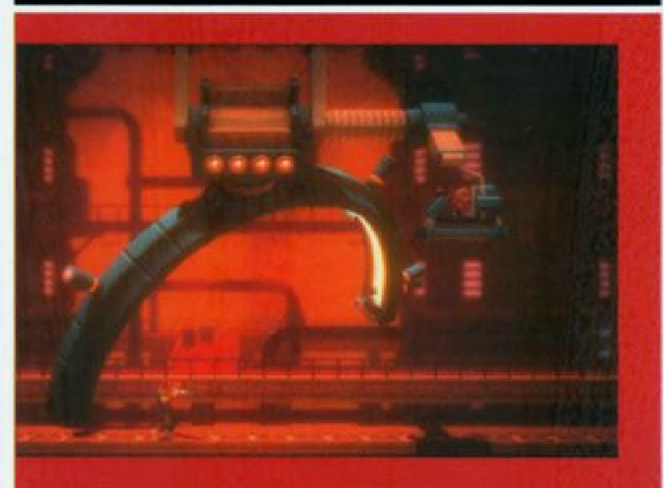
de alguno de sus empleados. El año pasado, Jeff Raikes, Presidente de la División de Negocios de Microsoft, dijo (palabras más, palabras menos) que preferían una copia pirata de Windows a una copia legal de Linux. "Esperamos que, si la gente piratea software, al menos sea el nuestro", fue su afirmación.

Sins of the Developer Empire

Brad Wardell, CEO de Stardock (realizadores del increíble Sins of Solar Empire, Galactic Civilizations II y de mucho software utilitario), tiene su propia posición al respecto: "No me gusta la piratería para nada –dice en el blog JoeUser (tinyurl.com/2wsnag)–. Pero, ¿decir que la piratería es el factor primario de las ventas bajas de los juegos de PC bien hechos? No lo creo". Wardell, que sabe de lo que habla, luego comienza a dar cátedra: "Cuando vos desarrollás un juego para un mercado, no vas sobre la base de usuarios. Vas sobre la base de clientes potenciales. Eso es lo que hacen las compañías de software. Basan lo que quieren crear en relación al tamaño del mercado para el que están desarrollando. Pero no los desarrolladores de juegos". Brad dice que los estudios de fichines se focalizan más en el "factor cool", como lo llama, y que quieren la fama y la gloria de la prensa especializada. "En estos días, parece que los desarrolladores quieren parecerse más a estrellas de rock que a hombres de negocios".

Brad asegura que Galactic Civilizations II vendió 300.000 copias, dando una ganancia de 8 dígitos, con un presupuesto menor a un millón de dólares. Sins of Solar Empire, con un presupuesto similar, vendió 200.000 copias la primera semana; es uno de los juegos de PC con mejor puntaje en lo que va de 2008, y quizás aspire a ser el más vendido del año. Y ninguno tuvo protección anticopia ni la mitad de atención mediática que, digamos, un Crysis, que está vendiendo bastante menos. Entonces, ¿dónde está el secreto? Brad se lo achaca a tres factores: sus juegos son buenos, funcionan en una gran variedad de configuraciones de hardware (no limitan la base de clientes con configuraciones altas) y tienen una buena base de clientes potenciales. Y los clientes, asegura, no quieren complicaciones. "La razón por la que no ponemos protección anticopia en nuestra juegos no es porque seamos buena gente. Lo hacemos porque a la gente que realmente compra juegos no le gusta que los joroben con eso. Nuestros clientes hacen las reglas, no los piratas. Los piratas no cuentan. Sabemos que nuestros clientes podrían piratear nuestros juegos si lo quisieran, pero eligen apoyar nuestros esfuerzos. Así que les devolvemos el favor"

Maximiliano Ferzzola | MadMax



BIONIC COMMANDO: REARMED

Vuelve el fichín que nos voló la peluca hace 20 años en la NES. Capcom está decidido a revivir el muerto en un juego 3D, de vista lateral, hecho para PC, Xbox 360 y PS3. El nuevo Bionic Commando tendrá, por supuesto, una serie de mejoras, entre las que se cuentan varios modos multiplayer, que incluyen cooperativo, cuatro personajes para elegir, un modo contra reloj, y un montón de armas y ganchos.
Los fanáticos, agradecidos.



DEVIL MAY CRY 4 EN PC

Y Capcom nos da más alegrías. Apenas unos meses después de su salida en X360 y PS3, anunció una versión para Windows con contenido extra, capaz de ejecutar el juego más rápido, presentar más enemigos a la vez y lucir gráficos más potentes.

GOTHIC 4: ARCANIA

Spellbound Software reveló detalles del futuro RPG. Se ubicará 10 años después de su antecesor, en las Islas del Sudeste, cada una con su flora y fauna propias. Habrá ciclos de día y noche, diferencias climáticas y bestias que se podrán montar. Aprovechará al máximo DirectX 10. También estará en versiones para X360 y PS3.



Imbéciles Online

Cuando el anonimato gesta idiotas



Idiotas. Patanes. Zopencos. Palurdos. Pazguatos. Babiecas. Memos. Estúpidos. Adoquines. Llámenlos como quieran, pero que existen, existen. Y cuando uno se cruza con uno de estos gusanos imberbes en un juego en línea, es posible que nos arruine la vida.

Son molestos, intolerantes, boca sucias y tramposos. Son la lacra del juego online. Y a las compañías de videojuegos, aunque no lo crean, también les molestan. Según estudios, los zoquetes virtuales les cuestan millones. Dicen que los jugadores más serios se molestan, asustan o irritan, y cancelan suscripciones o dejan de comprar juegos en línea, sabiendo que del otro lado en muy pero muy probable que se encuentren con un individuo de esta fauna.

Bill Fulton, el que diseñó el entorno social de Shadowrun, lo tiene muy en claro. El mes pasado llevó a cabo un estudio y llegó a la misma conclusión: se pierden compradores por no poder controlar a estos trolls, sea en un MMORPG como en un FPS con modo multijugador. Fulton, por suerte, no se quedó en la teoría y expuso sus sugerencias para aniquilar a los tarados online y hacer la experiencia de juego mucho más rica y entretenida, sin rebaños de descerebrados que nos obliguen a volver al mundo real por saturación.

Utopía online

Imaginen jugar sin gente que haga trampa, sin desubicados que matan a miembros del equipo, sin participantes que se vuelven potus virtuales o inoperantes que dejan el juego antes de que termine. Imaginen poder jugar como mujer, homosexual o newbie sin insultos excesivos, discriminación o ataques sin sentido.

Según Fulton, y al contrario de la creencia general de que los idiotas han nacido así y nada los cambiará, la actitud de la gran mayoría de los jugadores puede modificarse con una plataforma bien diseñada que permita cierto control del entorno. El borracho patético del pub puede ser una persona completamente normal (y hasta algo pensante) en su trabajo, y el molesto y provocativo de un foro puede ser un reconocido profesor de universidad. Así, el mayor determinante del comportamiento en línea yace en el entorno social y la percepción; y ambas cosas pueden







controlarse. De la misma manera que la industria cinematográfica ha podido combatir el uso de celulares durante una proyección con campañas para apagar el celular antes de la película, los juegos online pueden encarrilar un poco a sus descerebrados sociales con campañas de concientización y contención.

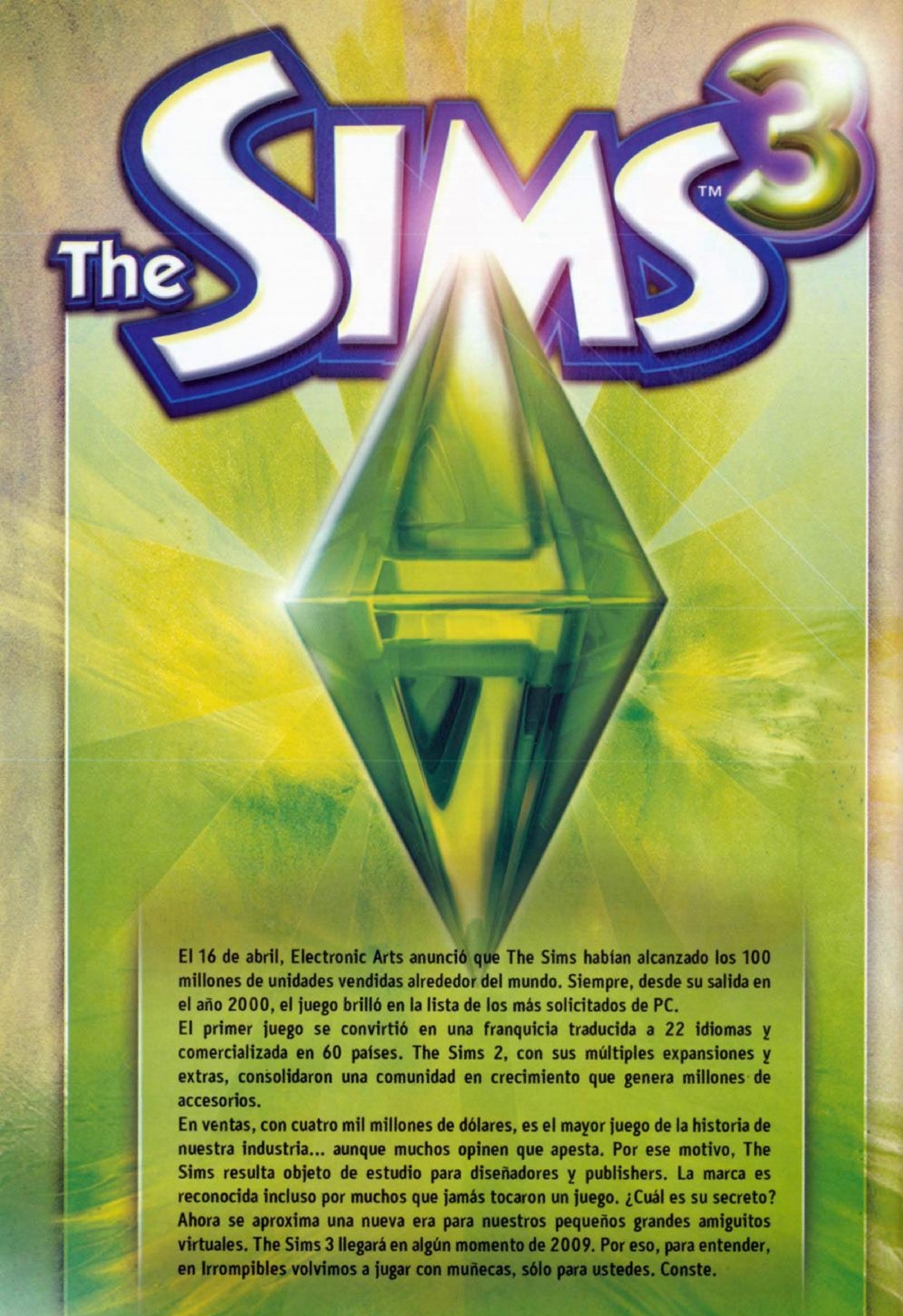
Además, Fulton propone las siguientes reformas en las plataformas sociales de juego para lograr una experiencia con la menor cantidad de imbéciles posible:

- Aspectos sociales mejorados para newbies, como reclutamiento rápido de guilds: los amigos en línea siempre constituyen un buen soporte contra los abusivos.
- Poner un filtro de insultos en el chat: los símbolos son menos ofensivos que las palabras y hasta ridiculizan un poco al que insulta.
- Cambiar los modos de puntuación: que matar a un compañero sea penalizado.
- Establecer una distribución justa de puntos para las matanzas: si un jugador hace el 90% del daño y otro hace el 10% restante, que el puntaje se distribuya exactamente de esa manera.
- Eliminar o modificar los sistemas de banneo por votos: penalizar/detener los votos feudales o poder patear a quien hace la propuesta de echar a alguien.

Nosotros, claro, no podemos menos que agregar una última sugerencia. Por ejemplo, es raro encontrar moderadores en los servers de juegos online. Hablar de inteligencia colectiva resulta paradójico, el uso de ambas palabras juntas es un oxímoron. Se necesita no sólo de una ley, sino de alguien que la haga cumplir. Está muy bien lo propuesto por Fulton, pero sigue dejando la ley en manos de la mayoría. Sin un agente que esté ahí para hacer cumplir las reglas de etiqueta, penalizando a los paletos, es muy difícil que la mayoría, una fuerza siempre descerebrada, pueda poner orden. Los foros de Internet, por ejemplo, todos tienen moderadores, muchos moderadores. ¿Cómo no lo va a tener un juego en el que las pasiones están a flor de piel? Si a las empresas les preocupa tanto el asunto, pagar un par de sueldos extra por mes nos les debería costar demasiado.

Un juego online pacífico y sin majaderos es posible. De hecho, World of Warcraft lo ha logrado con bastante amplitud, y en eso se basa la mayor parte de su éxito. Por más romántica que sea la visión de un territorio anárquico o salvaje como el Lejano Oeste, la práctica nos demuestra que, para disfrutar en serio de un juego online, necesitamos algo más parecido a nuestro mundo con leyes. Al menos las indispensables para una convivencia básica y tolerable.

Constanza Villanueva

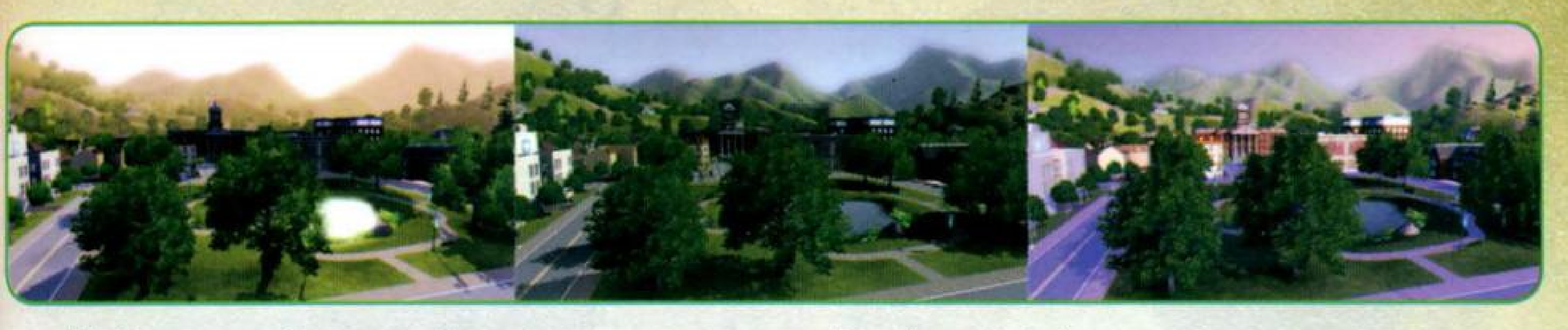


El 16 de abril, Electronic Arts anunció que The Sims habían alcanzado los 100 millones de unidades vendidas alrededor del mundo. Siempre, desde su salida en el año 2000, el juego brilló en la lista de los más solicitados de PC.

El primer juego se convirtió en una franquicia traducida a 22 idiomas y comercializada en 60 países. The Sims 2, con sus múltiples expansiones y extras, consolidaron una comunidad en crecimiento que genera millones de accesorios.

En ventas, con cuatro mil millones de dólares, es el mayor juego de la historia de nuestra industria... aunque muchos opinen que apesta. Por ese motivo, The Sims resulta objeto de estudio para diseñadores y publishers. La marca es reconocida incluso por muchos que jamás tocaron un juego. ¿Cuál es su secreto?

Ahora se aproxima una nueva era para nuestros pequeños grandes amiguitos virtuales. The Sims 3 llegará en algún momento de 2009. Por eso, para entender, en Irrompibles volvimos a jugar con muñecas, sólo para ustedes. Conste.



Vinimos, vendimos... volvemos

Como si uno no tuviera nada para hacer. Comer cuando la tripa lo reclama, pegarse un baño cuando el olor a chivo se vuelve insoportable, tener que laburar como un burro porque las boletas llegan todas juntas y sin piedad. ¿Y qué puede ser más perturbador que hacer exactamente lo mismo, pero delante de una computadora? ¿Qué clase de diversión sería esa?

Aquella era la gran duda cuando Will Wright, el diseñador del juego, explicó los detalles fundamentales de su nuevo proyecto. La comunidad reaccionó con extremo interés, pero muchos con algo de desconfianza. ¿Acaso los juegos no nos tienen que abstraer de lo cotidiano, lanzarnos a mundos distantes donde somos héroes armados con hachas gigantes, o algo así? ¿Cuál era la gracia de ser un simple... tipo común?

Ah, Maxis. Maxis.



Habiendo fundado su empresa en el año 1987 y volviéndose verdaderos maestros de la simulación, los cerebros de Maxis no fueron puestos en el mapa con The Sims. Su primer hit en ventas es mucho más antiguo y un clásico indiscutible en diferentes plataformas: SimCity. Sin embargo, el éxito de este título y el de sus secuelas los llevó a probar con variaciones de la misma idea, la mayoría de ellas un fracaso rotundo. Tanto así que, en julio de 1997, Maxis era un peón más bajo las garras de Electronic Arts. Nadie hubiera dicho que lo mejor de esta empresa estaba por venir.

¿Alguno de ustedes pudo imaginar, en ese ya remoto 4 de febrero del año 2000, que The Sims se convertiría en un fenómeno cultural? Al principio todos estábamos emocionados. Pero, cuando vimos que The Sims era apenas una casa de muñecas digital –como lo define el propio Will Wright–, la alegría se fue extinguiendo de a poco. Pero el efecto estaba en el aire.

El juego consiste en controlar un grupo de personitas que "viven" su vida de la mejor manera que pueden. Hay que ayudarlos a asear la casa, hacerlos estudiar, trabajar y tener amigos. La casa de los diminutos personajes se puede acondicionar con toda clase de comodidades. Uno empieza con una humilde casita, pero puede terminar con una mansión con piscina y vecinas generosas en el amor. Casi una declaración de principios del capitalismo (pero mejor no entremos en eso).



Las sucesivas expansiones dieron más posibilidades a los pequeños. Se agregaron mascotas, fiestas nocturnas, paseos de vacaciones, actividades comerciales nuevas, aventuras exóticas, una universidad y mucho más; por ejemplo, accesorios para teens, elementos decorativos para la casa y toda suerte de cosas "fashion". Tantas expansiones y agregados hay, que uno ya casi pierde la cuenta.

El éxito de las PC también hizo eco en el mundo de las consolas. PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance, DS, PSP y hasta celulares, ninguno escapó al encanto de los (odiosos) sims.

Pequeño gran secreto

¿Cómo lo hiciste, Will? La pregunta se hizo grande porque estaba en la voz de cientos de tipos, procedentes de todas las empresas desarrolladoras, de la prensa especializada y de todo experto en marketing de la industria del entretenimiento.





En castellano, el primer juego tiene siete expansiones oficiales. Acá están, para que completen la colección.

• **Los Sims - Más vivos que nunca:** Nuevas profesiones, skins y objetos, que incluyen una bola de cristal y un genio pirómano, entre una bestial cantidad de accesorios.



• **Los Sims - Primera cita:** Para hacer enamorar a los sims y armar un escenario céntrico para llevarlos al restaurant, al club, un parque, etcétera, a concretar la cochinada. Tiene 125 objetos nuevos.



• **Los Sims - Animales a raudales:** Una tienda de mascotas para comprar la mejor: perro, gato, tortuga, pez, loro, lagarto... Además se agranda el vecindario, hay más trabajos, un mercado, tiendas, cafés, una huerta y mucho más. Muy generoso.

• **Los Sims - House Party:** Los sims son naturalmente partuzeros. Quisiéramos ser amigos del que hizo la lista de objetos para esta expansión. Hay de todo para organizar fiestas mega brutas, incluyendo tortas sorpresa, bailarinas, toros mecánicos y cientos de otras cosas. No, drogas no hay. Pero no falta NADA.

• **Los Sims - Vacaciones:** Una isla donde construir un centro turístico, con más personajes, actividades como voley playero, esquí en la nieve, campamentos en el bosque... tremenda expansión.



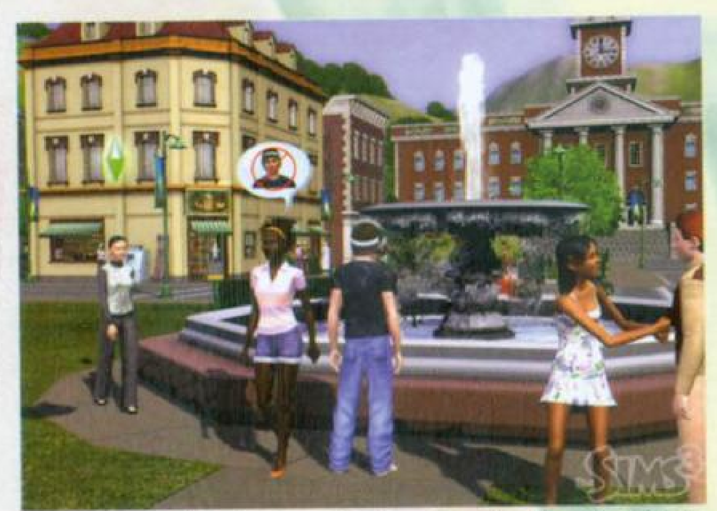
• **Los Sims - Superstar:** Una nueva habilidad: la fama. La cosa es subir a través de los diez niveles de fama. Hay que hacer dieta; firmar contratos con estudios de modelaje; darse baños de barro; visitar las ciudades de cine, música y moda; evitar a los paparazzis; y mucho más. Trae 125 objetos adicionales.



• **Los Sims - Magia potagia:** El libro de hechizos de la familia sale a la luz trayendo una enormidad de cosas para hacer, como convertir en rana al vecino o hacer que la casa se limpie sola. Y, como en todas las expansiones, más objetos y lugares para construir.

Existen versiones especiales que traen el juego original y algunas de las expansiones. La versión que les recomendamos es la última, **Los Sims: La familia al completo**, que trae las siete expansiones juntas.
¡Sobredosis!

La respuesta llegó una tarde en la Game Developers Conference de 2002. El buen William Ralph Wright explicó cómo lo hizo. Interesados lean, a continuación de esta nota, "Demographic Game Design" (página 27). Luego de tamaña revelación, las cosas no fueron iguales en la industria. Digamos que, a través de Los Sims, un juego que odia la mayoría de los llamados "hardcore gamers", ellos mismos fueron salvados. ¡De no ser por los diminutos sims, las cosas hoy estarían mucho peor de lo que ya están!



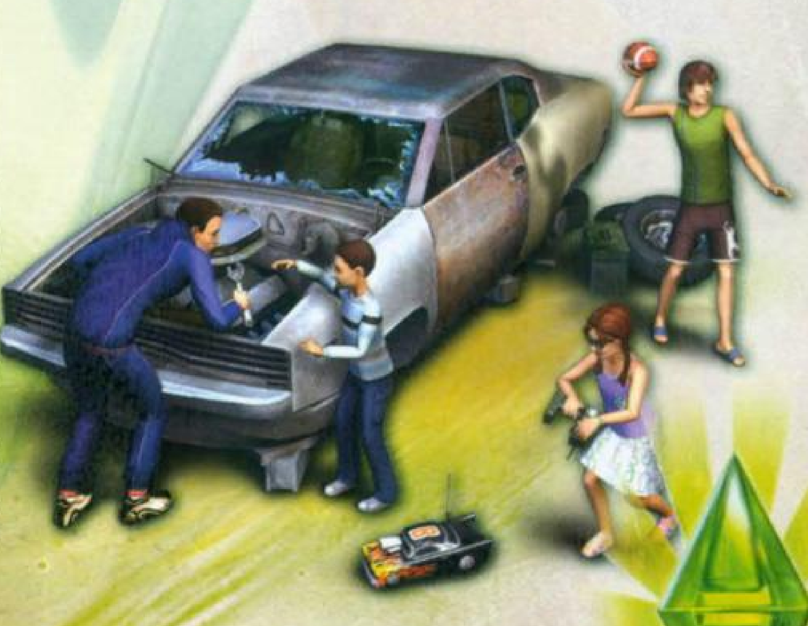
En tanto, el fenómeno siguió creciendo. Y en la GDC de 2005, el viejo Will volvió a hacernos levantar las cejas con un nuevo anuncio: Spore, un juego que mucho le debe a The Sims, pero que parece tener un alcance superior. Will utilizó parte de su trabajo de investigación en Spore para demostrar métodos que pueden utilizarse para reducir la cantidad de contenido que debe ser creado por los desarrolladores.

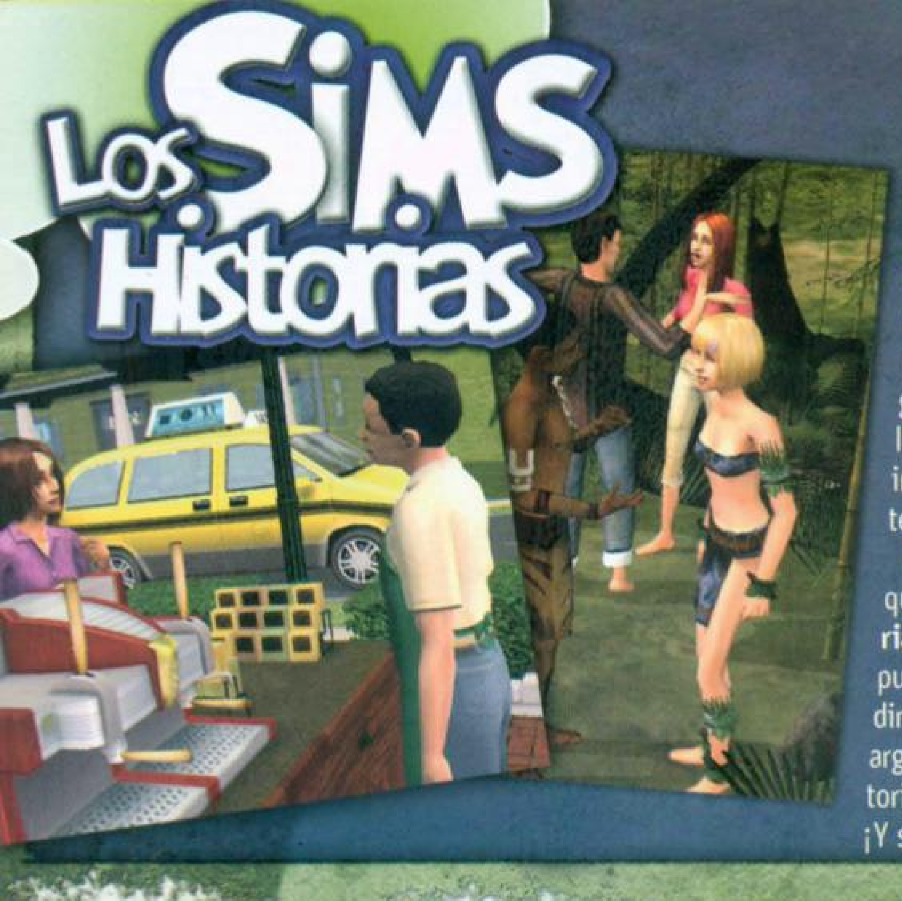
¿Volverá a lograrlo? Esta vez vamos a tener más cuidado de no reírnos en la cara de este muchacho nacido en Atlanta, considerado uno de los más grandes maestros en el diseño de juegos.

¿Y los jugadores, qué?

Mientras los académicos se arrancaban las mechas discutiendo sobre el éxito infernal de The Sims, los jugadores de todo el mundo simplemente disfrutaban del juego. Nosotros, los del staff, hicimos lo que la mayoría hizo entonces: instalamos el juego completamente excitados por descubrir cómo era eso de tener gentecilla virtual en nuestras pantallas. Nos pusimos a jugar como locos.

Habremos estado absortos en el asunto unas 10 o 20 horas. Tal vez más... mucho más. Luego, aburridos, empezamos a quebrar las pequeñas reglas de los pequeños sims. Los encerramos en baños diminutos para que se hicieran pis hasta morir. Los dejamos toda la noche parados en una piscina. Los quemamos con las hornallas de la cocina. Dejamos que la casa se llenara de basura, moscas y ladrones. Es famosa, por aquellos años, la confesión de nuestro estimadísimo Doctor Picor –publicada en Xtreme PC– acerca de cómo se divertía torturando a las miserables criaturitas virtuales.





Maxis descubrió con el tiempo que los fans del juego querían tener una forma de jugar en sus laptops también. Algo así como llevarse los hijos al trabajo. Así que creó versiones especiales del juego que se pueden jugar en una computadora portátil porque no tienen grandes requerimientos de video y la interfaz fue optimizada para estos equipos. Incluso se puede jugar en una ventana. El juego pausa solito cuando llega un mensaje, por ejemplo. Las historias son independientes de Los Sims 2 y no requieren tener instalado este último.

Lo interesante es que cada título de los tres que hay hasta ahora –**Historias de vida**, **Historias de mascotas** e **Historias de náufragos**– se puede jugar en modo libre (el normal) y en "modo dirigido", en el que se presenta una historia con argumento, más lineal pero mucho más satisfactoria. ¡Hay amor, traición, odio, violencia y humor! ¡Y sexo! No, drogas no.

Poco después, invariablemente, volamos la instalación al demonio y nos pusimos con otra cosa. Ah... pero no ellas. Ellas. Las chicas de la casa. Nuestras queridas novias, nuestras horribles hermanas, nuestras cariñosas primas lejanas. Ellas, las chicas, encontraron en Los Sims un fenomenal entretenimiento. De inmediato, seducidas por las posibilidades, nos echaron de la PC para formar familia virtual. El escritorio poblado de tazas de café y ceniceros llenos de puchos debió hacer lugar a lápices labiales, espejitos y ruleros. Fuimos usados. Y fuimos vencidos.

Vergüenza ajena

"¿Tapa de Los Sims? ¡Vos te volviste loco! Es un juego para maricones, man. Después de tapas como la de Crysis, Fallout 3 o Lineage II, ¿vas a hacer una tapa con un tipito horrible que no llama la atención de nadie?". Las quejas se oyeron por montones. Quejas de niña. Porque, claro, NADIE juega a Los Sims. A nadie le interesa. Así que esto es un experimento. A ver qué pasa.

Nadie parece tener la mínima simpatía por Los Sims. Salvo nuestra correctora, Ariadna, que admitió haber jugado mucho. Y tal vez Lisandro, que lo jugó mucho más, pero con fines puramente experimentales. ¿Y los demás? ¿Y vos? Moki sí, sí lo jugaste. ¡Al final, todos lo jugamos! Es más, son cien millones de familias –más que cien millones de personas– quienes jugaron o juegan asiduamente a este juego demoníaco.

¿Por qué lo juegan? Es ABURRIDO. ¡Hay que hacer casi lo mismo que uno hace en la vida real!

Maxis Strikes Back

Debido al tremendo éxito del primer juego, Maxis repitió la fórmula. Poco más de cuatro años después, lanzó la secuela, The Sims 2. Y sencillamente agrandó todo. Más sims, más objetos, más casas, más vecinos y, por supuesto, más requerimientos de sistema en comparación con su antecesor. Miles de máquinas ensambladas alrededor de ese juego, millones de alaridos de furia provenientes de los pequeños demonios que se encontraron con que no podían jugarlo. Sus gráficos se volvieron superiores, con un 3D más puro y sin esclavizarse a la isometría del primer juego. La misma dinámica del juego había sido mejorada. La simple idea de ver a los sims nacer, crecer, reproducirse (sí, el sexo se volvió una opción real con el ñiqui ñiqui) y, finalmente, morir volvió loco a más de uno. Y sumado a eso, packs de accesorios. Más y más contenido que lo único que provocaba era ensanchar un universo de por sí gigantesco y que no para de vender. Fue el juego más vendido de 2004, por supuesto.

The Sims también incursionó en el universo en línea, con The Sims Online. Este MMO intentó trasladar todo lo bueno y atrayente que tenía la serie a un mundo masivo y en línea. Curiosamente, las cosas no salieron como planeaba EA. El proyecto sufrió una reestructuración tan grande que le tuvieron que cambiar hasta el nombre, además de hacerlo completamente gratis. ¿Interesados? Entren a www.ea-land.ea.com. Mientras tanto, proyectos "similares" sí tuvieron éxito, como Second Life, que se parece mucho a The Sims; y el flamante mundo virtual de PlayStation 3, llamado Home. ¡Igualito!

The Sims 3

Una licencia tan productiva, convertida ya en un fenómeno cultural, está destinada a tener muchas secuelas. EA quiere dinero fresco; los jugadores quieren más personitas virtuales. En The Sims 3, todo el vecindario correrá en tiempo real. No importará si un sim entra al almacén, si otro está tomando

Los Sims 2

La secuela de Los Sims salió en septiembre de 2004, y hasta la fecha acumula seis expansiones y siete paquetes de accesorios en castellano.

• **Los Sims – Bon voyage (2007):** Los pequeños se van a destinos exóticos, con visitas a personajes locales, excursiones en barco, comidas regionales y paseos de compras de objetos únicos. ¿Lo mejor? El spa con cochinada oculta bajo la espuma.



• **Los Sims 2 y las cuatro estaciones:** Actividades invernales o varaniegas, huerto con frutos de temporada para hacer pociones de amor y bebidas energizantes, caza, pesca, seis nuevas profesiones y, por supuesto, pilcha y objetos a más no poder.

• **Los Sims 2 – Abren negocios:** Los pobres tipitos también se ganan la vida, así que con esta expansión los ponés a construir y decorar una panadería, florería, un restaurante o lo que se les ocurra. Hay que contratar empleados, atender a proveedores y dejar satisfechos a los clientes del barrio.



• **Los Sims 2 – Mascotas:** Para crear perros y gatos con rasgos únicos, criarlos, cruzarlos y tener un pedigrí propio. Se los puede entrenar, hacerlos trabajar (un policía labura en seguridad y aporta unos simoleones al hogar). Por lo general, todos hacen travesuras, como romper el sofá nuevo y otros terrores.

• **Los Sims 2 – Noctámbulos:** Sin esto, los sims no saben bailar lentos, igual que los pendex de verdad. ¡Una expansión súper recomendada para la fiesta, el delirio y el amor! Se pueden comprar autos deportivos, ir a discotecas, al karaoke o jugar a los bolos. Es como salir de joda en Madrid. No, drogas no.



• **Los Sims 2 – Universitarios:** Agrega al juego la etapa de adulto joven. La universidad funciona como un nuevo barrio independiente con todas las comodidades, y no faltan el estudio y el trabajo como la diversión (¡Partuzaaa!). Hay 11 carreras para estudiar que destraban cuatro profesiones nuevas. No está mal.



Los siete packs de accesorios que están disponibles hasta hoy son: **H&M moda**, **¡De fiesta!**, **Decora tu familia**, **Todo glamour**, **Jóvenes urbanos** y el reciente **Cocina y baño**, que se presentó el mes pasado. Se puede construir una pasarela para exhibirse, un comedor romántico, partuzas nuevas... en fin. Hay ropa y objetos de lo que se busque; desde trajes de novia hasta camas con formas extrañísimas.

Las ediciones especiales, mientras tanto, son dos: **Los Sims 2 Deluxe**, que trae el juego más la expansión **Noctámbulos**, y **Los Sims 2 Doble Deluxe**, que agrega a estos dos el paquete de accesorios **¡De fiesta!**.



Será el que más vendió en la historia, pero está claro que no fue el primero de su tipo. La simulación de vida enfocada en el aspecto social tiene poco más de un par de décadas en el mundo de los videojuegos, y hay que retroceder hasta el épico año 1984, con **Little Computer People** para Commodore 64 y otras computadoras de la época. También se destacan el clásico Jones in the Fast Lane, la saga Harvest Moon y, claro, el Tamagotchi. Todos teníamos uno de esos. En cuanto a juegos en línea, creemos que no hay nadie que no haya sentido nombrar a Second Life. Sin mencionar, claro, TheSims2.com, el sitio oficial de la franquicia, que a diario recibe 4,3 millones de visitantes que ya han generado más de 70 millones de creaciones propias para el juego. En YouTube existen, hoy, más de 100.000 videos acerca del juego, que han sido vistos 200 millones de veces.

¿Y qué tal algo de sexo?

No se necesita ser un genio intergaláctico para comprender el éxito de The Sims, ni tampoco para imaginar que a alguno se le ocurriría la idea de orientar la dinámica de este juego hacia un público más adulto. Así fue como salieron pseudo-clones, como **Singles: Flirt Up Your Life**, que fue cualquier cosa menos bien recibido; **Playboy: The Mansion**, pobre intento de convertirnos en el viejo Hef; y el europeo **7 Sins**, tan malo que jamás llegó a los Estados Unidos.

Los sims al desnudo

¡Escándalo! Con las posibilidades de modificación del contenido de The Sims 2, Internet se llenó de nude patchs y skins. El problema, más allá de unos cuantos sims en cueros, era la introducción de niños en la mecánica de juego. Jack Thompson, el abogado estadounidense que siempre anda rezongando contra la industria, dijo que The Sims se había convertido en una tentación para pedófilos.

EA, a través del propio Will Wright, le contestó que, si se censuraba a los sims, también se tendría que censurar a muñecos como Barbie o Ken. Y, por extensión, a todas las muñecas de la historia, ¿no les parece?


The SIMS 3

Casa de Muñecas

Los Sims parece el juego ideal para mujeres. Es natural, pues, más que un sofisticado Tamagotchi, es una casa de muñecas. Las chicas a las que preguntamos tienen entre 15 y 40 años, juegan desde hace tiempo y tienen instalada al menos una o dos expansiones. Más de la mitad no juega casi a ninguna otra cosa, excepto a algunos webgames, al Buscaminas y al Solitario de Windows (probablemente dos de los juegos más jugados del mundo, aunque nadie los tome en cuenta). Muchas también juegan a Lineage II, pero eso es tema de Irrompibles 04.

Les preguntamos, por ejemplo, por qué les gusta Los Sims. "Porque tengo poder –respondió una–. El poder de hacer lo que quiera; me gusta decorar (la casa), armar una familia. Que se relacionen (los Sims) entre sí". "¿Eso no lo hacés en la vida real? ¿Cuál es la gracia de hacer lo mismo en un juego?", preguntamos entonces. "En la vida real no puedo decorar la casa ni comprarme algo nuevo todos los días".

A otro grupo de amigas les preguntamos por el tema de formar una familia. "Si hacés un Sim al que le gusta la vida amorosa –dijo una–, tenés que hacerlo tener varias relaciones. Con mujeres u hombres. Si hacés un Sim al que le guste la vida familiar, tenés que hacer que encuentre una pareja, que se case, que vayan juntos de vacaciones, salgan a comer afuera, etcétera. Que tengan hijos".

Qué tema el de los hijos. Preguntamos cómo se hace (en el juego, viteh). "Cuando los ponés a hacer `ñiki ñiki`, elegís `Buscar bebé´. Si aparece una melodía como de cajita de música, ella quedó embarazada. Al otro día, cuando se levanta, ya tiene un poquito de panza. Ahí tenés que hacer que se divierta, que descanse, que coma. Se cansa enseguida y se pone de mal humor cuando vomita. Al día siguiente ya tiene más pancita. Y al tercer día aparece con el bebé en brazos". ¿Y el bebé? "Tiene que pasar sus días como un bebé alegre. Y de niño también, hay que hacer que tenga una infancia feliz".

un café o si el otro de más allá está teniendo un momento difícil con el inodoro. Podremos acercarnos directamente a cualquiera de ellos, sin pausas ni pantallas de carga. Se espera que esta vez el hábitat de los sims no sea un simple vecindario, sino una enorme ciudad en la que habrá familias en cada edificio. Tantas que no las conoceremos a todas en vida de nuestros pequeños sims. Porque, claro, morirán (¡pero podremos hacer unos nuevos, claro!).

En Los Sims el tiempo transcurre unas nueve veces más rápido que en la vida real, por eso sacar la basura toma media tarde. Eso no cambiará, ya que es uno de los elementos clave del gameplay ingeniado por Will Wright.

La vida y obra del sim, por otra parte, no se reducirá a ver si se está pichando encima o no, sino que tendrá un nivel de personalización mucho más complejo. Podremos determinar la forma y el tamaño de los personajes (gordos, flacos, musculosos, altos, bajos) y juguetear con el editor facial y la lista de accesorios como nunca antes. Nosotros ya planeamos tener un vecino bien emo para ponerle heavy metal a las 3 AM todas las noches.

Además, y como si de un experimento social se tratara, podremos perfilar aún más que antes las personalidades de nuestros sims. A tal punto que "se crearán individuos complejos con personalidades únicas". La idea es encariñarnos con nuestros pequeños micos (igual los vamos a torturar). El nuevo sistema de personalidad nos permitirá ajustar cinco rasgos distintivos que darán forma al patrón de comportamiento del sim y al modo en que interactuará con los demás personajes. Serán más de 700 millones de combinaciones posibles, de manera que no será tan fácil encontrarse dos veces con la misma personalidad durante el juego.

Por fin, para calmar nuestra sed materialista, podremos hacer una casa desde cero hasta el más mínimo detalle, colocando muebles de toda clase y hasta forrando todo con piel de leopardo si se nos diera la gana. Maxis promete la mayor flexibilidad posible.

Suena muy bien. La gran pregunta, en todo caso, es si no sería prudente para EA volver a intentar el proyecto online. Así como está planteado The Sims 3, es casi un derroche de recursos. ¿Qué pasaría si esta vez lo hacen bien y crean un componente multiplayer para que esos miles de nuevos vecinos sean avatares de jugadores auténticos de todo el planeta?

Continúa en la página 27.

Demographic Game Design

Diseño de juegos por demografía

La demografía es el estudio estadístico de la población. Conviene, si uno quiere vender un producto, saber lo más acertadamente posible dónde hacerlo y a quiénes. Edad, sexo, situación social y poder adquisitivo son algunos de los factores que se analizan. Es el sistema que utilizan Electronic Arts y sus agentes para sostenerse en la cima de la industria del videojuego.

Hace unos años, cuando comenzó la actual división entre jugadores incondicionales –conocidos en general con el término inglés "hardcore"– y los jugadores casuales, se anunciaba la muerte de los primeros. El jugador incondicional es aquel que siente verdadera pasión por los videojuegos, que se educa sobre ellos y prueba la mayor cantidad de títulos que puede, jugando a veces durante varias horas ininterrumpidas. Para el jugador incondicional, los juegos son su pasatiempo predilecto, o al menos uno de los principales. Se viste, vive y piensa como un videojugador. El jugador casual, en tanto, es quien gusta de juegos menos complejos, de rápido acceso, que los utiliza como un entretenimiento más en el conjunto de actividades que realiza en su tiempo libre. No necesariamente, como se cree, juega poco; tan sólo no le interesa saber nada respecto al juego que tiene en sus manos, basta que lo divierta.

Los estudiosos de la industria veían una veta de oro en los jugadores casuales. No sólo son más que los incondicionales –hay millones de jugadores incondicionales, pero los casuales se cuentan por miles de millones–, sino que también la producción de un título orientado al consumidor casual es más barato, ya que la cantidad de recursos y tiempo necesarios son muchísimo menores. De allí que, señalaban, no valía la pena desarrollar juegos destinados al público "hardcore". Hoy todavía se sostiene esta idea en una gran parte de la población desarrolladora.

Comprendamos que, de haberse tomado esa decisión como industria, no veríamos a menudo títulos como BioShock, Crysis, Call of Duty o Fallout 3. Los juegos nombrados, si bien intentan atraer la atención de todos los públi-

Vectores de mercado
ELECTRONIC ARTS

Prensa especializada → Hardcore gamer → Novia Esposa → Amigos / Familia ← Prensa mainstream

cos, no se ajustan al interés de un jugador pasajero.

En ese momento fue cuando Will Wright –la mente detrás de SimCity, The Sims y el ya cercano Spore, como mencionamos en la nota de tapa– expuso la necesidad de que siguieran existiendo los juegos complejos y maduros, ya que, afirmó, sin los jugadores incondicionales no habría industria, sencillamente. Así, Wright contradecía lo que decenas de analistas venían sosteniendo desde hacía años.

Al decir del mítico diseñador, la vieja pirámide demográfica reconocida por la industria del videojuego no era como se la representaba, sino que poseía un tercer grupo, al que llamó "jugadores por simpatía" o "cool gamers". Esto es, personas que juegan por recomendación de otras. Para Wright, la pirámide está compuesta por tres partes: en la cúspide, los jugadores incondicionales, los menos pero los únicos interesados en absorber novedades por su cuenta; en el medio, una enorme cantidad de jugadores por simpatía, que reciben de los primeros la recomendación de probar un juego; en la base, la inmensa cantidad de jugadores casuales, que se enteran de un juego después del movimiento cultural generado por los segundos.

Como prueba, Wright explicó, a continuación, el secreto de The Sims, hoy el título más vendido de la historia. Basándose en esta presunción, Maxis diseñó un juego de alto impacto conceptual –irresistible como idea para los jugadores "hardcore"–, mientras que Electronic Arts desarrolló un esquema de vectores de mercado desde el cual comenzó la tarea de difusión periodística.

El diseño de la idea se comunicó a la prensa especializada –revistas y webs–, llegando a ojos y oídos de la comunidad incondicional, ávida de probar novedades. Esta, entusiasmada con las posibilidades que ofrecía el juego, esperó con ansias el lanzamiento. Cuando The Sims finalmente apareció, los jugadores "hardcore" lo probaron un tiempo razonable antes de abandonarlo, como estaba previsto. Pero, por la naturaleza del juego, lo recomendaron a sus familiares, parejas y amistades; quienes son, en definitiva, los llamados "cool gamers". Estos, gratamente sorprendidos por The Sims (el juego cuenta con una interfaz simple, efectiva y muy intuitiva, clave para el éxito del juego, que a menudo se analiza como ejemplo de un diseño perfectamente ejecutado y, al decir de muchos, brillante), siguieron pasando la voz. Más jugadores se sumaron a los primeros, todos por recomendación, según estaba previsto.

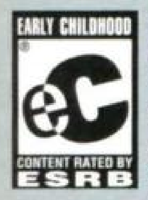
Por fin, se cumplió el último paso en el plan de EA. Cuando la cantidad de jugadores por simpatía llegó a un punto de máxima tensión, volviendo a The Sims un fenómeno de ventas, hizo eco en la prensa no especializada. Los diarios, radios y cadenas de televisión de todo el planeta dieron noticia del nuevo fenómeno popular del mundo de los videojuegos. El resultado es obvio: millones de personas –muchos de ellos potenciales jugadores– se enteraron del juego leyendo sus diarios de siempre. Personas que nunca hubieran comprado, por ejemplo, esta revista.

HARDCORE GAMER
COOL GAMER
CASUAL GAMER

Durgan A. Nallar | Dan

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.



EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.



EVERYONE - Niños desde 6 años.

Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.



EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.



TEEN - Para personas desde 13 años.

Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!



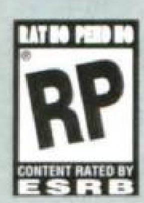
MATURE - Apropiado desde los 17 años.

Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.



ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.



RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.



CONCURSO
LA FOTO FUMADA



Fotografía tomada por Federico N. Marinic (New-Bye).

Jugar con videojuegos es bueno, pero jugar sacando fotos también. En nuestro sitio en Internet estamos haciendo un concurso destinado a forzar la neurona de todos aquellos que se las arreglen con una cámara. La consigna es tomar una foto donde la revista sea protagonista, o al menos ande tirada por ahí. Puede ser con un paisaje de fondo, o una producción a todo trapo. Puede ser un engaño visual, o un acto demencial de originalidad. Puede ser algo relacionado con juegos, o con otra cosa.

En esencia, algo loco o algo lindo, mientras la revista esté presente.

Daremos dos premios: uno para las fotos retocadas digitalmente, y otro para las fotos logradas por medio del simple ingenio, a fin de que quienes no son habilidosos para los programas de edición también tengan oportunidad. Los premios consistirán en remeras, suscripciones y un chat erótico con nuestra redactora, Connie.

Cómo participar

Envíennos una foto por email a revista@irrompibles.com. ar junto a un pequeño texto contándonos qué hicieron para tomarla, título de la fotografía, fecha del trabajo, nombre del jugador, y nick en el foro de Irrompibles.

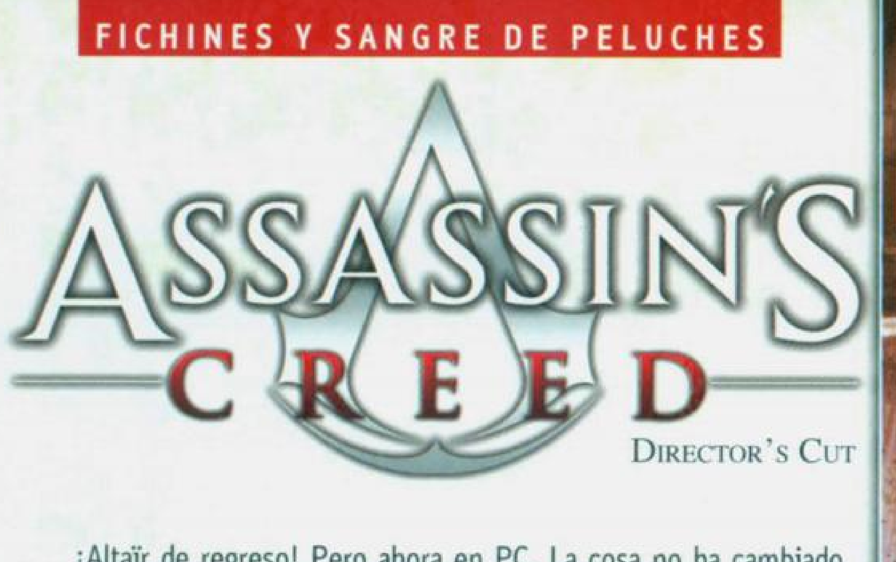
¡No hay fecha de vencimiento, así todos pueden participar! En el foro publicaremos todas las fotos, y en la revista las que votemos entre todos como las mejores.

Promoción válida para la República Argentina y países limítrofes.

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender, 6.0 sobre 10, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 7.0 son muy buenos, y los de 8.0 son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 9.0 se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.





¡Altaïr de regreso! Pero ahora en PC. La cosa no ha cambiado mucho, pero al menos las fanáticas de la PC que defenestran a las consolas ya no tienen de qué quejarse. Encima es un port bien hecho. ¿Se imaginan? ¡Un port bien hecho! Este es un día histórico. No hay de qué quejarse. ¡A celebrar!

Muy pocas veces hemos completado el mismo juego en diferentes plataformas. Estamos viejos y no tenemos tiempo. Punto. Pero cuando recibimos la cajita del asesino medieval, esta vez para PC, nos pusimos contentos. Sobre todo teniendo en cuenta que la nueva versión viene con algunas sorpresas. (Para la revisión de este juego en Xbox 360 y PS3, remitirse a nuestra edición Extra).

No es tarea fácil revisar un juego que cosechó la misma cantidad de fanáticos que de detractores. Pero no detractores comunes, esos que simplemente miran para otro lado. No. ¡Tipos que ODIAN Assassin´s Creed como si fuera la mismísima reencarnación de la peste bubónica! Sólo basta con navegar un ratito por la Red para ver a qué nos referimos. Es cierto que hubo mucho "hype" al respecto (incrementado por la hermosa Jade Raymond), pero tampoco para tanto. Muchos ni siquiera se molestan en sobrepasar la atenuada curva de aprendizaje. Porque el control de Altaïr es raro, como nada que hayamos visto.

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB





Aunque el control no lo es todo. Jugarlo es muy distinto a cualquier título de acción y aventuras en tercera persona. Es otra cosa. Y una gran porción de la experiencia se la lleva el período de las Cruzadas en el que el juego encuentra su lugar. No es moneda corriente disfrutar de un juego ambientado en la Tierra Santa, durante el siglo XII; y el trabajo realizado en este aspecto es más que magnífico. El arte del juego es impresionante. ABRUMADOR. Una lección de diseño gráfico, dirección y documentación. Recorriendo los corredores de Jerusalén, Acre y Damasco, se puede oler el aliento de los borrachos, se respira la bruma de un día gris, se oyen los gritos de ayuda y se siente la peste que emana de los cuerpos sin vida abandonados en la calle, presas del hambre de los cuervos. Los mendigos molestan pidiendo plata, los enfermos te atacan violentamente, los oradores expresan la palabra ante decenas de curiosos y los guardias te miran con cara de pocos amigos.

Ciber Cruzada

En el medio de toda esta elocuente escenografía, hay una historia: Altaïr ibn La-Ahad es miembro de un clan de asesinos profesionales que persiguen el objetivo de liquidar a nueve blancos esenciales en la difusión de las Cruzadas, esos movimientos militares de origen religioso que castigaron por cientos de años. La historia se transporta luego a nuestros días e involucra al último antepasado de Altaïr, Desmond, un joven camarero. Hay mucha historia en el juego, tanto durante el presente como en el pasado. ¡Hasta los cadáveres de los objetivos principales se quedan hablando minutos enteros! (Algo que muchos critican, claro).

Cada vez que nuestro mentor nos encarga la tarea de eliminar a un nuevo objetivo, Altaïr se sube a su caballo y se dirige a la ciudad más próxima del reinado. Una vez adentro, es necesario reunir una cantidad de información mínima antes de cumplir con la misión principal. Esta información es recolectada a través de una serie de escuetas misiones secundarias que involucran aprietes a informantes varios, arrebatos de importante documentación a figuras particulares, escuchas de conversaciones ajenas y demás. También es posible salvar a indefensos ciudadanos de las garras de guardias pendencieros a cambio de ayuda, o escalar los picos más altos para



obtener información detallada del lugar, concluyendo con un zambullido en una carreta llena de heno. Precioso. (Repetitivo, dirían otros).

Para esta reciente edición para PC, Director's Cut, Ubisoft se tomó el trabajo de incluir cuatro nuevas misiones secundarias; pero el resultado, si bien es más que bienvenido, no alcanza para contrarrestar esa sensación de pudrirse haciendo las cosas cientos de veces. Uno termina por decir "basta", deseando poder matar al objetivo principal de una vez por todas. Si sólo hubieran encontrado la forma de recompensar de alguna manera al jugador a través de todas estas mini-misiones, entonces Assassin's Creed hubiera pasado derecho y sin escalas a la lista de indiscutidas glorias de la historia. Ahí la pifiaron. ¿La solución? Assassin's Creed es un juego que debe disfrutarse en pequeñas dosis, todos los días, como un buen licor. Tomar demasiado de golpe, emborracha.

El control de Altaïr se siente tan orgánico que nos hace pensar si alguna vez vimos algo similar en la historia de los videojuegos. Sí, así de concluyente. Controlar a Altaïr es como controlar una extensión del cuerpo. Sus movimientos se dividen entre los de alto y bajo perfil, según queramos causar alboroto o pasar inadvertidos. Existe un botón para las piernas, otro para los brazos, otro para la vista y otro para el ataque. Es como controlar una marioneta. Acá no hay que preocuparse ni por el balance, ni la altura, ni la distancia, como en Prince of Persia. Con sólo dejar presionado el botón de perfil alto más el de las piernas, ya empezamos a saltar y treparnos como locos, aferrándonos de la mínima saliente, con un realismo de movimientos sublime. Y en los combates a espadazo limpio, la cosa se pone aún mejor, con agarres, contraataques, combos y movimientos especiales. ¡Una maravilla! Y jugarlo en PC, con mouse y teclado, entrega una nueva perspectiva a un control de por sí inmejorable.

Marcos G. Pesquero | Braindead



Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS 2

Jack Bauer: no existís

La Ciudad del Pecado. Apenas me habían quedado unas monedas en el bolsillo, tras perder todo por jugar al 11 negro en la ruleta del hotel Fremont. Qué porquería. Una noche más, solo, sin una mujer a mi lado (los miembros de SWAT rara vez formamos familia). Caminaba por la avenida principal, cabizbajo por aquella pequeña fortuna perdida, pitando el último pucho, cuando sonó mi celular. La llamada era urgente. ¡Otra vez la ciudad necesitaba del equipo Rainbow! Y yo, conocido ahora como Bishop (olvídense del feo de Logan Keller), debía dirigir otra incursión a los casinos; no para recuperar mis fichas perdidas (que no era mala idea), sino para sacar a unos sudorosos terroristas mexicanos que querían hacer volar todo en pedazos. Era tiempo de dejar el alcohol, afeitarme, olvidar a la rubia, ajustarme el chaleco antibalas y volver a patear traseros. Un año y medio después de aquella gran noche como soldado de Tom Clancy, volvía a la actividad. Me meaba de emoción.

Bishop

El juego empieza cinco años atrás, en Francia, más precisamente en los Pirineos, con el patético final del anterior R6: Vegas. Esta secuela no se pone a contar una gran historia mal terminada, esta vez; se concentra en lo básico: hay terroristas, y hay que eliminarlos por la paz y la justicia de América. Y está bien, porque no se necesitan mayores excusas. Se supone que somos agentes de SWAT, y eso significa –si la tele tiene razón– que no tenemos sentimientos ni escrúpulos.

Bishop tiene dos compañeros: el "negro" Michael (puro amor bruto) y el "chino" Jung, a quienes debemos dirigir en tácticas de combate, además de estar preocupándonos por nuestra propia espalda. Estos muchachos son felices haciendo rapel, entrando por techos y ventanas, cubriéndose en mesas de pool o acechando pegados a las frías paredes hoteleras de Nevada. Odian a los terroristas. Son felices amándolos a balazos. A su paso, estallan vidrios y explosiones que parecen salidas del mismísimo Lucifer. Mastican la pasta base del C4 como chicle. Son buenos muchachos.

Tontos no somos

Vegas 2 representa con mayor realismo las decisiones de nuestros compañeros de equipo al "barrer" una sala o al tomar resguardo. En comparación al Vegas original, estos micos son menos propensos a quedarse corriendo contra una caja, y son más las veces que resultan de utilidad que las que contribuyen a que traguemos una baldosa. Digamos, a la inversa del primer Vegas. Eso ya es gran cosa.

La IA de los enemigos también ha sido mejorada y es más



Violencia fashion

Para comenzar el juego hay que crear un agente, que en esta entrega es totalmente personalizable. Podemos elegir entre hombres o mujeres. Siempre están los que para ver un buen par de granadas eligen a la damisela. Eso sí, las muchachas aquí son más feas que la rubia "Locomotora Oliveras" justo después de salir del baño en aquella escatológica pelea de boxeo. ¡No se esperen una Charlize Theron! Además, a nuestro comando se le puede agregar ciertas ropas y accesorios faciales; incluso pintarle la cara.



difícil rodearlos o hacerlos caer en nuestros tibios niditos de amor C4. Saben tomar diferentes posiciones tácticas para flanquear al grupo. A diferencia de la primera parte, en la que parecían más robotizados, aquí el movimiento de los enemigos no siempre es igual, así tengamos que empezar el mismo nivel una y otra vez.

En definitiva, se producen buenos encuentros, con situaciones complicadas al instante y con muy buena ambientación, tal como si estuviéramos viendo una película de SWAT. El sonido, las voces en la radio y la planificación "on the fly" de las misiones se sienten mucho más creíbles y amenas. Hay acción a raudales, táctica, máxima adrenalina.

Por otra parte, ahora se puede correr agachados a mayor velocidad, al estilo de Gears of War; y mejor aún, porque se puede correr hacia los lados también. Esto le pone otro color a la guerrilla, porque todo es más rápido y hay que pensar al segundo para no quedar traste arriba esperando un granador.



A.C.E.S.

Al mejor estilo RPG, el sistema A.C.E.S. (Advanced Combat Enhancement and Specialization) hace que cada vez que carneemos a un enemigo, sea por la espalda, estando escondido, tenga protección o esté lejos, nos dé puntos de experiencia. El sistema diferencia entre tres especialidades: Tirador, Combate de Rango y Asalto. Por ejemplo, si matamos a un enemigo mientras baja de la soga o desde muy larga distancia al mejor estilo francotirador (sniper), nos da puntaje en Tirador; si, en cambio, matamos a corta distancia o por la espalda, da puntaje en Combate de Rango; y si matamos tirando granadas o C4, da puntaje en Asalto. Lo que ganamos con esta división es que, según nuestro estilo de juego, nos faciliten armas y vestimenta a la medida de nuestros gustos. Así, es posible cambiar ropas, el color, los cascos, máscaras, anteojos y hasta cubrirnos la cabeza con pasamontañas, al mejor estilo piquetero. Y, agárrense, todo lo que hayamos ganado se puede usar en multiplayer. De esa forma, uno puede entrar a la guerrilla online con algo de equipo nuevo y algunas opciones de personalización.

Está buenísimo también que las balas penetren los materiales. Imitando a Call of Duty 4, tiene un sistema por el cual, según dónde nos pongamos a cubierto, las balas pueden llegar a atravesarnos el cuerpo o quedarse en la pared. Es algo muy bien logrado; se percibe la diferencia entre los diversos materiales. No es lo mismo escondernos en



Seguro te anda bien

Después de Crysis y COD4, nada parece lindo, prácticamente. Pero R6: Vegas 2 tiene gráficos de excelencia, mucho mejores que los de su precuela. Utiliza el Unreal Engine 3.0 pero, aunque se ve impresionante, a veces ciertas texturas lucen poco detalladas, incluyendo a las armas. Por supuesto, el efecto es positivo si no tenemos una PC de ultimísima generación, cosa que agradecemos la mayoría de nosotros. Funciona muy bien sin tener que ganar en la rula de Las Vegas para comprar una placa de video nueva.

la esquina de una pared de concreto que estar agachados delante de una estructura de caños o tras una mesa de póquer. El juego hace buen uso de esta virtud del engine, ya que la mayoría de las misiones transcurren en lugares cerrados, donde vuela plomo por todos lados y no hay sitios seguros que duren más que segundos.

Siempre podemos salir rajando. La técnica es correr de pared a pared... como mariquitas. Pero a veces es la única forma de sobrevivir al fuego cruzado. [N. del Ed.: Qué extraño: hemos visto correr así a Dióxido antes de que comenzara la balacera.]

Multijugador

Es la parte más potente de R6, y como tal se mantiene en su punto más alto. Por desgracia, decepciona el nuevo modo "Cooperativo". Se creía que iba a dejar jugar a cuatro participantes, pero es sólo para dos. Más raro todavía: aunque es posible llevar a los otros dos muchachos del team, a estos los controla uno de los dos jugadores, en lugar de controlar uno cada uno, o sea, 2 IA y 2 humanos. Se puede cambiar de uno a otro pero... es raro. Si esperaban juntarse con tres amigotes más a darse con todo, se puede hacer, pero no en cooperativo. Otro modo de juego coop es "Cazar al terrorista", donde se presenta un número de enemigos sentenciados desde el vamos. También se puede elegir el modo "Demolición", en donde un equipo planta una bomba y el otro trata de desmantelarla a tiempo. En "Team Leader", cada equipo tiene que mantener vivo a su líder hasta la zona de extracción.

En definitiva, Rainbow Six: Vegas 2 es el mejor juego de acción táctica que hay en estos momentos. No está libre de defectos, pero sí muy pulido y maduro. Podrían decir que es más de lo mismo, pero sí que ofrece una experiencia de calidad irrompible.

Leandro Venturini | Dioxido



Editor: Ubisoft | **Desarrollador**: Ubisoft Montreal | **Género**: FPS | **Lanzamiento**: Abril 15, 2008 | **Jugadores:** Single Player/Multiplayer hasta 16 jugadores | **Req. mínimos:** CPU P4 3 GHz, RAM 1 GB, Video 128 MB, Shader 3.0 compatible, 7 GB Disco | **Req. recomend.:** CPU C2D 6450 o AMD Athlon 5000, RAM 2 GB, Video 340 MB, 7 GB en disco | **Web oficial:** www.rainbowsixgame.com | **Plataformas:** PC, X360, PS3 |

Abundante acción, la física, todo se rompe, multiplayer entretenido.

Sonido igual al anterior, modo coop sólo para 2 jugadores. ¡Qué pasó!

8.3

Command & Conquer 3
Kane's Wrath

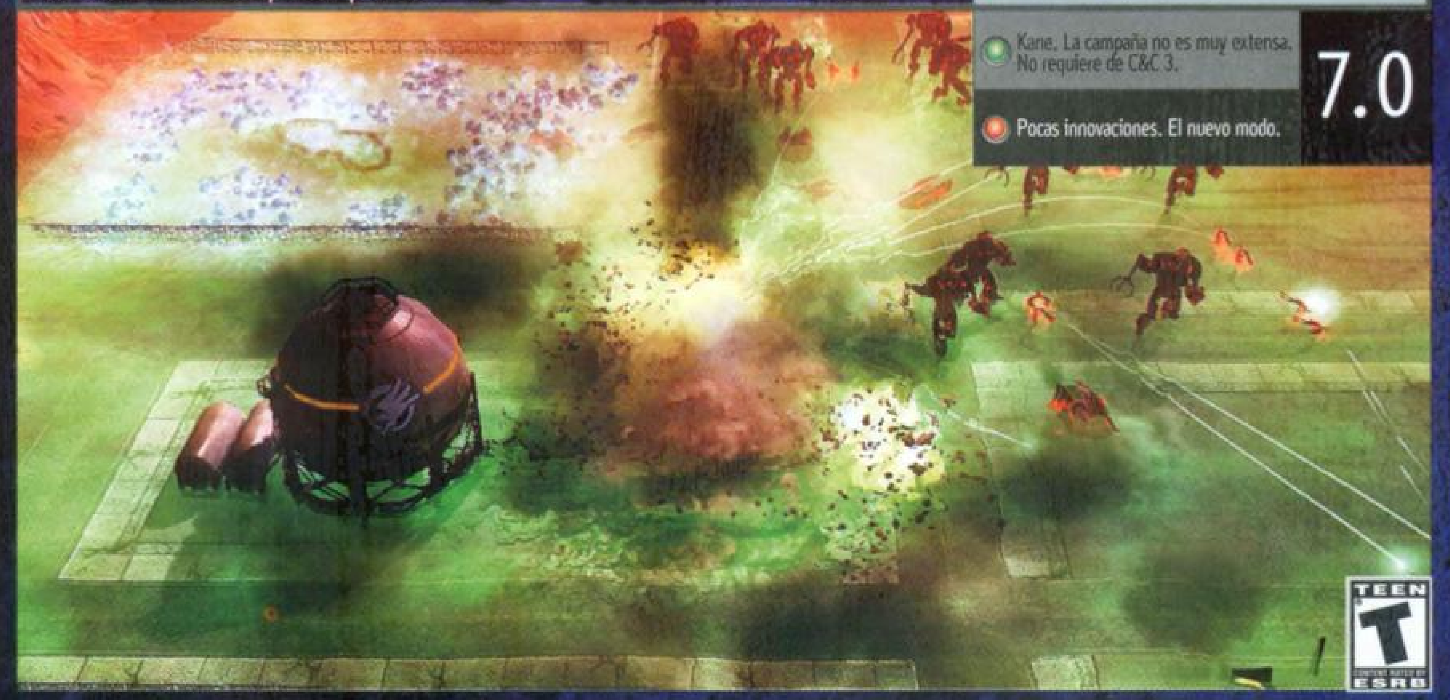
No está muerto quien pelea

Editor: EA Games | **Desarrollador:** EA LA | **Género:** RTS | **Lanzamiento:** Marzo 24, 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player / 8 Multiplayer 8 Online | **Req. mínimos:** CPU P4 2,0 GHz, RAM 512 MB (XP) / 1 GB (Vista), Video: GeForce 4, Radeon 8500 o superior (XP) / GeForce 6100 o Radeon 9500 (Vista), DirectX 9.0c, 6 GB en disco | **Req. recomend.:** No suministrados (es la nueva moda no decirlos) | **Web oficial:** www.commandandconquer.com | **Plataformas:** PC, Xbox 360 |

Kane. La campaña no es muy extensa. No requiere de C&C 3.

Pocas innovaciones. El nuevo modo.

7.0



El pelado tiene onda. No diríamos "encanto" porque sería muy gaymer, pero reluce con cada aparición en el juego, donde se presenta con toda su elocuencia, con todo su poder y con esa ira a la que hace referencia el título, en medio de sus discursos entre religiosos y marciales. Tiene carisma, pero también una falta total de piedad y de remordimientos; tiene una misión divina y no dudará en aplastar y sacrificar lo que ponga en su camino. Casi casi un irrompible. ¡Y encima usa nuestros colores! ¿Cómo no seguirlo?

One Vision, One Purpose

C&C3: Kane's Wrath no es una expansión propiamente dicha, ya que no requiere de C&C3 para instalarla, y los eventos ocurren después de la Segunda Tiberium War y antes, y durante, la tercera de C&C3. Tomaron al carismático líder calvo de la Brotherhood of Nod y nos trajeron una campaña con sólo trece misiones que giran alrededor de la supuesta caída, regreso y ascenso de Kane.

En el inicio de las misiones, tenemos un video de introducción, siempre con Joe Kucan interpretando de manera soberbia a Kane, secundado (promediando la campaña) por Natasha Henstridge como Alexa, aunque su interpretación no es tan convincente como la de Kucan.

"Si los perros no se comen a tu enemigo, pegale otro tiro en la cabeza."

Gral. Fong Tsi Too

Si le hubieran hecho caso, Kane no estaría vivo. Los siempre pulcros y políticamente correctos GDI –Ssssschuazzzz (escupitajo al piso con cara de asco de mi parte)– lo dieron por muerto al final de la Segunda Tiberium War, pero Kane regresa a la lucha, maquiavélico como siempre y con más ira que nunca para recobrar las riendas de la Brotherhood of Nod. Pero no vuelve de repente y a cara descubierta, no. Desde las sombras, con nosotros como su mano ejecutora, apresando con sus tenazas a propios y extraños, buscando el momento para clavarles su ponzoñoso aguijón. Cumplimos misión tras misión para que la hermandad vuelva a ocupar su lugar y pueda desparramar la palabra de nuestro mesías por la faz de la tierra y, con ella, la paz: peace through power, claro.

La diáspora acaecida luego de la desaparición de Kane hizo que varias facciones hicieran de las suyas, como la Black Hand, cuyo líder, el hermano Marcion, ha hecho migas con los innombrables. Dice conocer el verdadero







camino y hasta se atrevió a llamar blasfemo y mentiroso a nuestro bien amado líder. Hay que reencausarlo. Luego, con la hermandad ya reunida, aún nos falta algo de tecnología para demostrar que el otro bando no es invencible. Con Alexia -una rubia medio veterana pero lo suficientemente perra como para cambiarla pelo a pelo por mi esposa (si hay que poner unos mangos encima, sólo es cuestión de que me digan cuánto)- como mano derecha de Kane, trabajaremos para el resurgimiento de nuestro líder. En una misión, pondremos al supremo consejo director de los rastreros GDI (y bueh, los tuve que nombrar otra vez) en comunión con el éter, si se me permite la licencia poética; o si prefieren términos más mundanos, "los vaporizaremos", "los haremos paté". Recuperaremos nuestras fuerzas, robaremos tecnología, reduciremos la capacidad operativa del enemigo y sólo nos quedarán unos pasos para que el estandarte rojo con la cola del escorpión negro reine sobre la tierra. Más o menos esa es la historia, y no se podían perder la oportunidad de dejar la puerta abierta para futuras secuelas.

La interfaz es sólida -con los comandos típicos de este género-, muy clara e intuitiva, y se pueden reconfigurar todas las hotkeys. Sólo molestan un par de cosas: el minimapa que está en la esquina superior derecha no se puede sacar, mover, transparentar ni nada; parecerá un detalle menor, pero sumado a que la cámara -si bien la altura no es mala- no permite alejarse mucho para poder ver más terreno, cuando se tienen muchas unidades para mover no se dispone de toda la pantalla para poder verlas y seleccionarlas o agruparlas. Pero no es algo determinante.

El gameplay es el clásico de este género; la mayoría de las misiones son del tipo Build & Search & Destroy (o Capture), salvo alguna que otra en la que vamos con un mínimo grupo. Las unidades únicas y estructuras de las que disponemos son variables según las subfacciones de la Brotherhood que estemos manejando; y hay nuevas superunidades en cada facción, como el Redeemer, el MARV y el Erradicator.

Gráficamente se ve espléndido, salvo algún efecto de fuego no del todo realista. El audio cumple a la perfección para ponerle clima. Incluye veintitrés nuevos mapas multiplayer y trae un nuevo modo de juego, Global Conquest: por turnos iremos ocupando ciudades y puertos, y podremos combatir en tiempo real. Habrá que ver cuánta aceptación tiene. En definitiva, C&C:KW es una buena -aunque algo corta- oportunidad para volver a la saga de la mano de Kane.

Alfonso Gallo | fonsi2

X-Plane 9.0 + Global Scenery

Enemigo público número 1 de FS

Cuenta la leyenda que, siendo un estudiante en busca de su licencia de piloto privado, Austin Meyer practicaba con Flight Simulator 3.0. Corría el año 1988, y nuestro amigo contaba con 17 años.

Pero claro, lo que veía en el simulador no se parecía mucho a lo que veía realmente en el tablero de un avión. Y como Austin era un pequeño genio (todavía lo es, pero ya no tan pequeño), no tuvo mejor idea que ponerse a desarrollar el simulador de vuelo más complejo con que contamos hoy en nuestras PC (y Mac).

X-Plane había nacido, y poco tiempo después, Flight Simulator tendría un durísimo rival con quien medirse.

Laminar Research

Así se llama la compañía que desarrolla X-Plane. Y no es un nombre caprichoso. Meyer comprendió que, si iba a desarrollar el simulador más realista del mercado, iba a tener que utilizar conceptos "revolucionarios". Basó su criatura en la "teoría del elemento de hoja" (blade element theory). En cristiano, X-Plane actúa como un túnel de viento virtual que calcula las fuerzas aplicadas en cada una de las partes de sus aeronaves, dependiendo de la dirección y la velocidad del aire en el que se desplacen.

Esto significa que REALMENTE IMPORTA la forma aerodinámica de los aviones de X-Plane, porque, gracias a la exactitud con que cuentan, los modelos se comportarán de la misma manera que la versión real en las mismas condiciones de vuelo.

Esto no ocurre en otros simuladores, en los que, por ejemplo, un Cessna 172 está "programado" para hacer esto o aquello dependiendo de la situación en la que se encuentre, pero sin importar el modelo poligonal del simulador y lo que pase a su alrededor en los aires virtuales. Del mismo modo, podrían haber programado un mocasín virtual para que se comporte igual que el Cessna. Esta es la razón por la que X-Plane ha sido adoptado por diversas compañías aéreas para testear sus prototipos.

Primero volemos, después miremos

Si algo asustaba de X-Plane eran los gráficos "exteriores". Los modelos de los aviones y sus cabinas, impecables como siempre; pero el terreno y sus texturas simplemente apestaban. El Flight Simulator de Microsoft, en esa área, le daba una tremenda paliza... Le daba, porque ahora la v9 comercial incluye los "Global Scenery" (70 gigabytes de puro picor gráfico clasificados en zonas geográficas, con lo cual podemos seleccionar la que prefiramos instalar sin llegar a utilizar 70 gigas de nuestro disco).

No los vamos a aburrir al respecto. Sólo les diremos que la sensación que tuvimos al despegar de San Fernando y ver Buenos Aires no la tuvimos con ningún otro simulador. Era la versión virtual exacta de lo que realmente se ve cuando uno despega del aeropuerto real. Cientos de edificios, incontables calles y avenidas. Un espectáculo visual, y eso que la placa de video no era de última generación (¡pero se acerca mi cumpleaños!).

¿Qué pasaba antes de la versión 9.0? ¿Y por qué escenarios tan poco felices en comparación con FS? Sencillo: Austin siempre sostuvo que lo más importante para él (y para los hardcore simmers y pilotos reales que cada vez se vuelcan más a X-Plane) era la sensación realista de volar. Y el comportamiento de las aeronaves. ESO y detalles felices que no incluye ningún otro sim: las agujas de los instrumentos se mueven con suavidad, tal cual ocurre en la vida real, y no "a los saltitos".





Editor: Graphsim Entertainment | **Desarrollador:** Laminar Research | **Género:** Simulador de vuelo | **Lanzamiento:** Abril 2008 | **Jugadores:** 1 Single Player / Multiplayer | **Req. mínimos:** Intel Pentium III 2GHz +, RAM 1 GB, NVIDIA 6200+ o ATI Radeon 9600, 60 GB en disco, Windows XP SP2/Vista, Mac OS X v10.3 G4/G5. Video: 64 MB VRAM | **Req. recomend.:** Realmente anda muy bien con los mínimos. Es de hombres usar yoke y pedales (CH Products). | **Web oficial:** www.x-plane.com | **Plataforma:** PC/MAC |

Cómo fue concebido. El realismo. ¡Los escenarios! Aprobado por la FAA para entrenar pilotos reales.

Falta trabajar MUCHO todavía en los aeropuertos y detalles varios para "embellecerlo". Mariconadas, bah.

9.0

EVERYONE 10+

En invierno pueden empañarse los vidrios. Y no se les ocurra despegar sin prestar atención a la bandada de pájaros que anda merodeando por ahí o van a terminar mal.

Las fallas pueden dispararse en cualquier momento (como en la vida real). También pueden quitarse o configurarse.

El avión no es tan estático y tan fácil de llevar como en otros simuladores. Aquí la meteorología cumple un factor decisivo, y no les vamos a contar la sensación de aterrizar con viento cruzado o volar con el humo de los pastizales, como pueden ver en la captura de pantalla; ese era uno de los días en que Buenos Aires estaba sufriendo por el fenómeno de los incendios del Delta, y en el juego se veía así. Y hay muchas cositas más que les dejamos para descubrir a los que se le animen.

Final corta

Veintinueve aeronaves de todos los tiempos (monomotores, multimotores, jets, helicópteros, el "Taxi Espacial", dirigibles, planeadores) y cientos para bajarse gratuitamente de Internet. Un modelo meteorológico súper pulido y súper configurable para volar en las condiciones climáticas que quieran. 867 instrumentos, más de 25.000 aeropuertos.

Incluye dos programitas para los nerds alados: Plane Maker –para crear aviones propios con diseños futuristas fumados y luego testear si REALMENTE volarían– y World Maker –para crear escenarios y poner una casita virtual en la pantalla de miles de simmers alrededor del globo–.

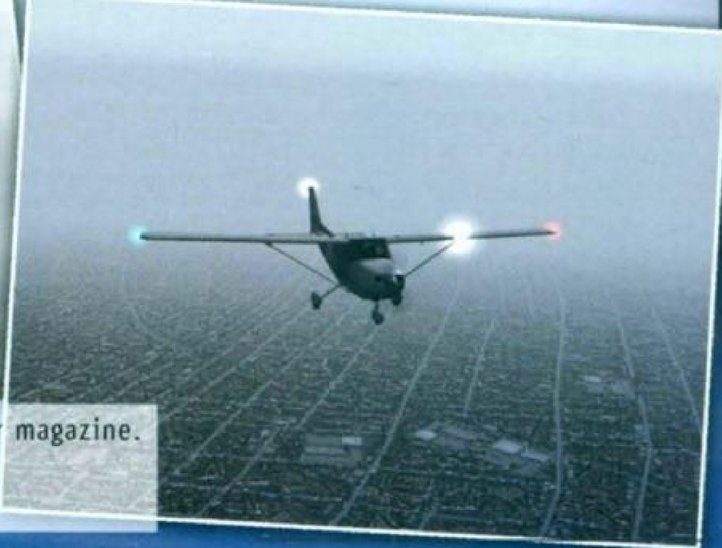
Elementos realistas como los informes de los vientos y el seteo de altímetro por la torre de control, cuando el piloto virtual lo requiera. Y las constantes mejoras para descargar de Internet.

¿Qué le falta? Mejorar bastante el entorno de los aeropuertos y otras mariconadas estéticas, como menús más amigables o la horrible voz del ATC (torre de control). Y no mucho más. Porque comulgamos con Austin: lo importante ya está. X-Plane vuela. REALMENTE vuela.

He dicho.

Rodrigo Peláez | Rolo





Special thanks to Randy Witt for his confidence to our magazine.
And to Ben Supnik for his quick e-mail support.
¡Larga vida a Austin!

Sam & Max 204
Chariots of the Dogs

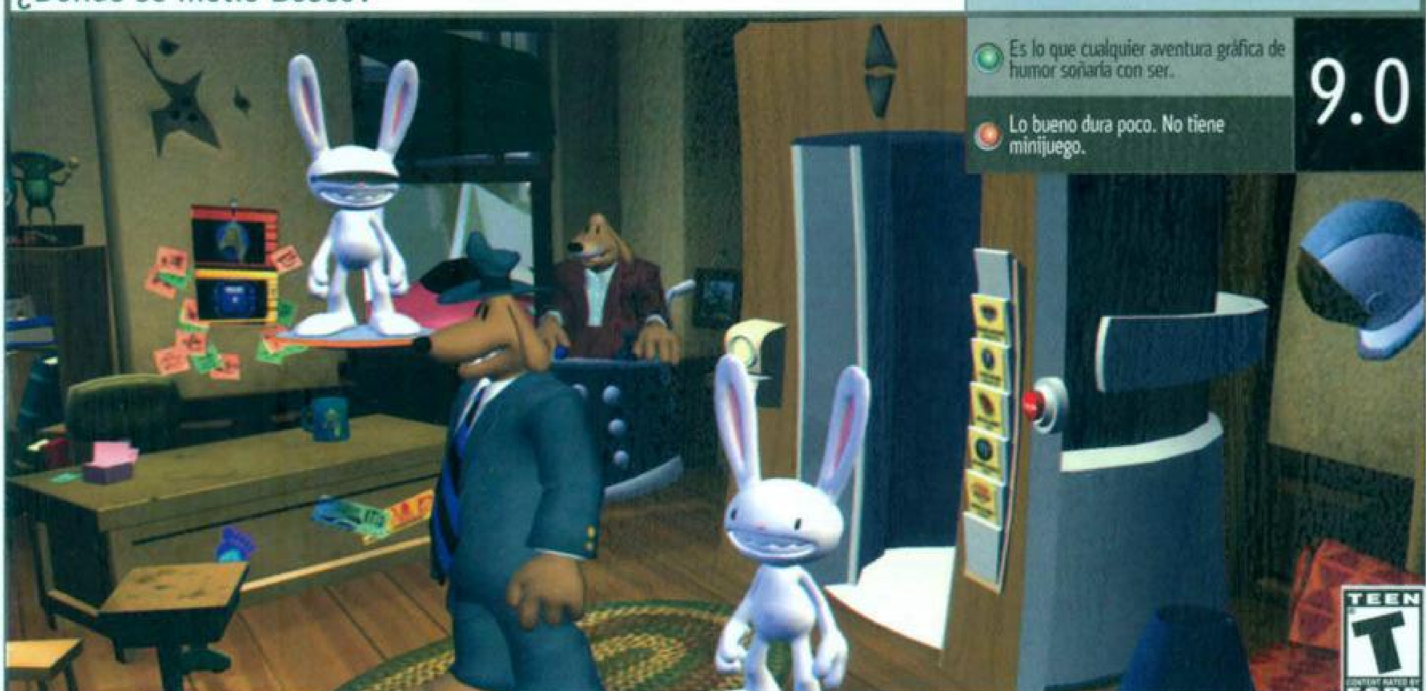
¿Dónde se metió Bosco?

Editor: Telltale Games | **Desarrollador:** Telltale Games | **Género:** Aventura Gráfica | **Jugadores:** 1 Single Player | **Req. minimos:** xxxxxx | **Req. recomend.:** xxxx |
Web oficial: www.telltalegames.com |
Plataforma: PC |

Es lo que cualquier aventura gráfica de humor soñaría con ser.

Lo bueno dura poco. No tiene minijuego.

9.0



Seamos sinceros, nos encanta criticar los defectos de los juegos, no porque tengamos algo en su contra, sino porque soñamos con el día en que las críticas sean consideradas para mejorarlo. Eso es exactamente lo que hizo la gente de Telltale con la cuarta entrega de la serie. Chariots of the Dogs combina perfectamente todo lo bueno de Sam & Max, corrige notablemente todos sus defectos y conserva ese humor sutilmente malicioso.

En esta aventura, los "detectives independientes" deberán viajar a través del tiempo y el espacio para salvar al viejo Bosco de T-H-E-M ("ellos"). Si bien la idea es un poco trillada (Day of the Tentacle, Shadow of Destiny), el desarrollo de los acontecimientos y las más exóticas anomalías temporales proporcionan horas y horas de risas y carcajadas. Además, en vez de deambular repetidamente por tres o cuatro lugares, la historia se desarrolla en varias escenas diferentes y en distintas épocas (algunas que se remontan a los viejos capítulos de la primera temporada), y tenemos la oportunidad de interactuar con una gran cantidad de personajes, lo que agrega gran profundidad a la trama.

Sin embargo, lo que hace a este capítulo el mejor de la temporada y uno de los mejores de la historia de Sam & Max es la bizarra coherencia que tienen los puzles entre sí. Ya no se trata de adivinar en qué lugar va cada ítem, sino de resolver realmente un misterio intentando utilizar esa desquiciada lógica característica de la serie, lo que eleva el humor y la inmersión en la historia a un nivel totalmente nuevo. Y como si esto fuera poco, algunos



puzles son realmente complicados e ingeniosos (algo que los viejos aventureros agradecerán).

La trama y la resolución de esta aventura son admirables; las actuaciones de voz y el arte, impecables; y la creatividad que emana en cada segundo del capítulo, incomparable. No hay momento en todo el capítulo en el que no pasemos un buen rato, y eso es algo que no se ve en muchos juegos.

Más allá de que este capítulo lo disfrutarán más aquellos que vienen siguiendo la serie desde hace rato, es difícil encontrar otro defecto en este juego. Pero eso preocupa un poco a los aficionados de Sam & Max: cuesta mucho imaginar que el último y ansiosamente esperado capítulo cinco supere –o incluso iguale– a Chariots of the Dogs. Un juegazo con todas las letras y la excusa perfecta para fichinear toda la temporada.

Nicolás Arias | Wacka

El Procesador Intel Atom

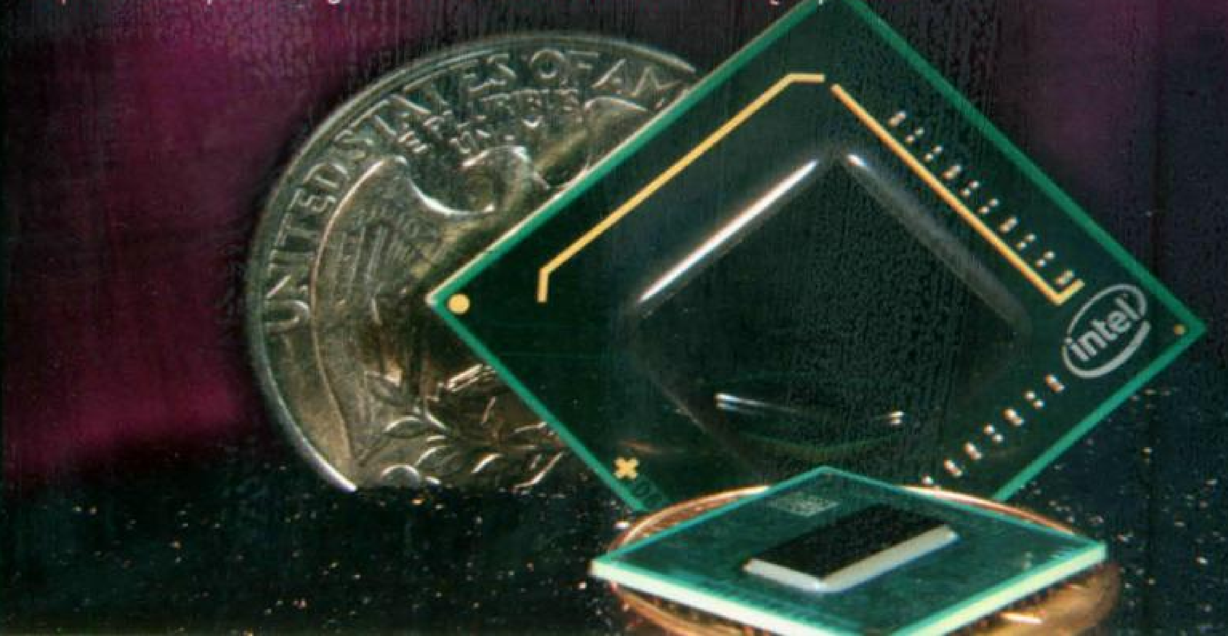
O mejor dicho: "Intel Inside hasta en tu próximo celular"



Primero vamos a hacer un poco de historia (sabemos que la odian, pero también ayuda a entender ciertas cosas del presente). Vayamos al año 2004 más específicamente: el equipo de desarrollo de procesadores de Intel en Texas estaba creando al sucesor del Pentium 4 Prescott. No, no hablamos del Core 2 Duo, sino de un proyecto que se llamaba Tejas. Tejas iba a ser la siguiente encarnación del NetBurst de la compañía. Desgraciadamente para los ingenieros, Tejas resultó ser un monstruo que consumía más de 150 watts de energía y no podía cruzar la barrera de los 4 GHz (al menos, con refrigeración por aire). Fue el inicio del fin para NetBurst.

Al mismo tiempo, el equipo de Intel en Israel produjo el procesador que fue el génesis de la reestructuración de la compañía: Banias, mejor conocido como Pentium M, que integra la plataforma Centrino. El Pentium M era todo lo contrario a NetBurst: menos frecuencia de clock pero mayor cantidad de instrucciones por ciclo gracias a una optimización brutal de la arquitectura que conocemos del Pentium Pro, Pentium II y Pentium III. Como resultado, el Pentium 4 pasaba vergüenza ante un Pentium M que corría sólo a la mitad de frecuencia y disipaba un tercio de calor.

¿Qué pasó con Tejas, entonces? Al ver el suceso del Pentium M, se canceló el proyecto, pues Intel redirigió su foco a hacer algo como Banias para las computadoras de escritorio: el Core 2 Duo que todos conocemos. Mientras tanto, al equipo de Tejas se le dio una tarea muy especial...



Conociendo al Intel Atom

La tarea fue diametralmente opuesta a la anterior. Les dijeron: "Muchachos, queremos un procesador x86 que tenga una potencia decente para alimentar una UMPC (Ultra Mobile PC, algo como las lindas y cachondas Asus Eee PC de las que todo el mundo habla), pero con un consumo tan bajo que ni siquiera necesite un disipador, porque queremos usarlo hasta en la sopa... de hecho, hasta se debería poder usar en celulares".

Después de que los ingenieros se pudieron levantar de su estado comatoso (esto lo suponemos nosotros, jeje), comenzaron con el diseño del nuevo procesador.

Los resultados son sorprendentes. Crearon un nuevo procesador x86 Single Core de 47 millones de transistores desde cero, con un proceso de 45 nm que, a nivel arquitectura, rompe con el molde al hacer un motor de ejecución de bajo consumo. A eso le agregaron el viejo y querido Hyper-Threading para poder ejecutar dos hilos en un solo ciclo de reloj, con una tensión de trabajo de 1,05 V y un TDP (Thermal Design Power, consumo máximo de poder, bah) de ¡2 W! (a fines comparativos, un Pentium M original tiene un TDP de 25 W, un Core 2 Duo tiene un TDP de 65 W y un Core 2 Quad tiene un TDP de 95 a 125 W). Con un TDP tan bajo (y hay también una versión de 0,65 W), el procesador no necesita ni siquiera el uso de un disipador pasivo para su operación, y la duración de la batería se dispara al horizonte.

¿Cuánto hace que no vemos una CPU sin disipador? Si la memoria no nos falla, tenemos que retroceder a la época de los 80486 (y no todos, porque los DX-50 y DX2 ya necesitaban de uno) para encontrar un referente.

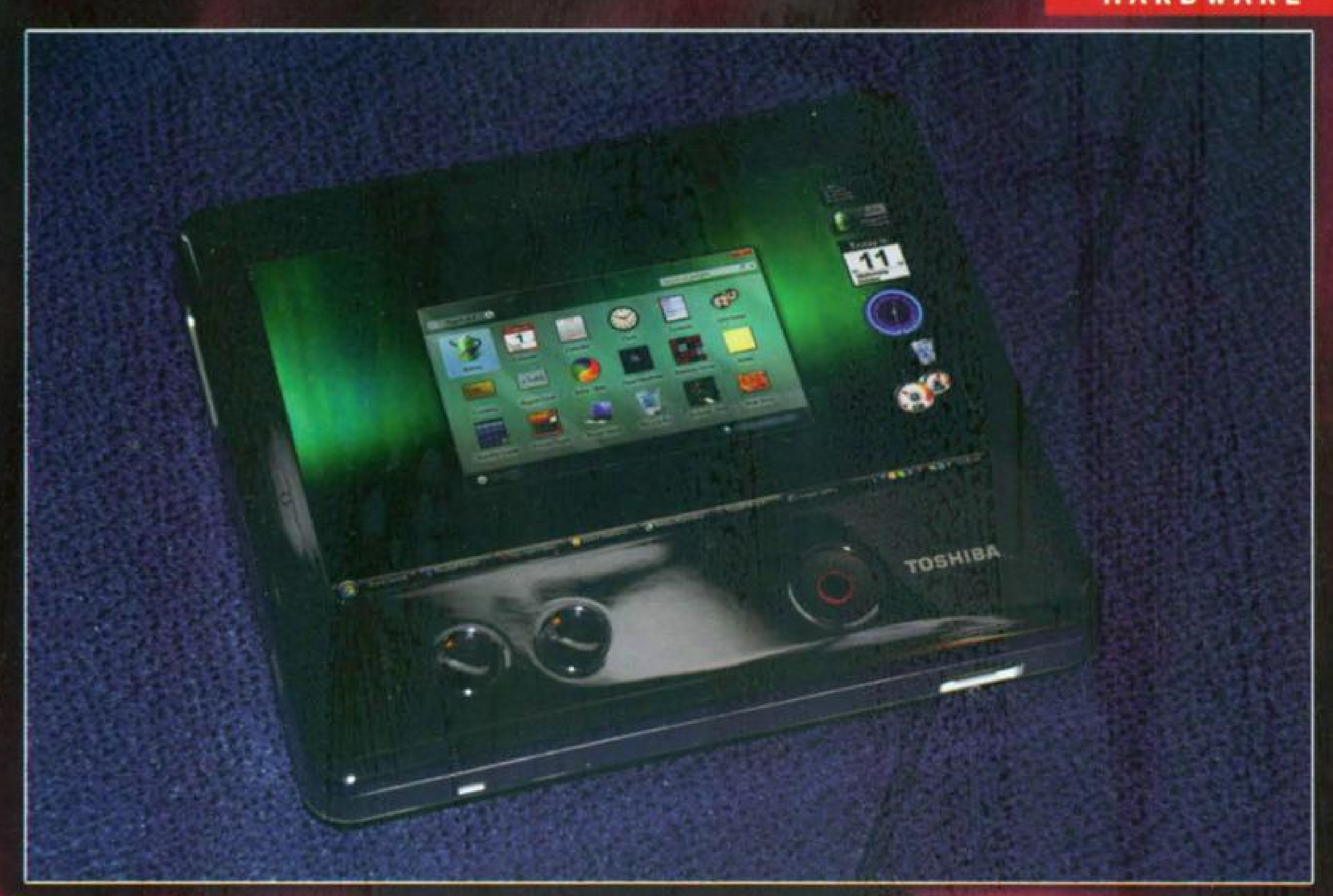
Incluso el Atom destruye en consumo energético al VIA Isaiah. Como todos saben, VIA Technologies, al no poder competir en la arena de CPU de alto rendimiento, se ha dedicado a los procesadores x86 de bajo consumo para dispositivos móviles con un éxito interesante... hasta ahora.

De hecho, en la última exposición de Intel, presentaron un Atom a 1,83 GHz corriendo Windows Vista y una demo de Unreal Tournament 2004 a 30/35 fps. Lo interesante es que el procesador no tenía disipador, y la temperatura no excedía los 35 °C, lo cual lo hacía tibio al tacto directo. Suena impresionante.

Todo muy lindo, pero ¿para qué sirve?

Inicialmente, la plataforma Centrino Atom estará basada en tres chips: el procesador Atom propiamente dicho; el SCH, que integra todas las funciones de Northbridge, Southbridge y GPU con decodificación HD Video; y el módulo Wi-Fi. Lo bueno de Atom es que es compatible con la plataforma actual de chipsets, con lo cual también se podrá integrar en notebooks de bajo costo y potencia (la Asus Eee PC es una candidata a recibir un Atom en breve).

El mercado principal en la generación actual de Atom Single Core consiste en dispositivos como UMPC, reproductores de video portátiles, navegadores GPS y consolas portátiles (¿Se viene el competidor de la PSP de la mano de Microsoft?). El Atom Dual Core (que se espera para junio o julio de este año con un TDP de unos 5 a 8 W) tendría su nicho en notebooks de bajo costo (reemplazando a los ya avejentados Ce-



leron M y Pentium M), ayudando a reducir aún más el costo de las máquinas, al no necesitar soluciones tan complejas de refrigeración y precisar menor cantidad de celdas de batería.

Se dice que para 2010 o 2011, el Atom va a tener su segunda encarnación (cuyo nombre código es Moorestown), que bajaría el tamaño a 32 nm e integraría la CPU, el SCH y el módulo Wi-Fi en una solución de un solo chip, cosa que abriría automáticamente la puerta al uso del procesador en smartphones (¿Alguien dijo iPhone 2.0?).

Si comparamos un smartphone actual como el iPhone –que tiene un procesador RISC corriendo a 400 MHz con un Sistema Operativo que se tuvo que hacer a medida– con la posibilidad de que en 2010 tengamos uno con un procesador x86 corriendo a 2 GHz, con 2 W de consumo, y soporte para 3D y HD Video por hardware, con una batería que dure el doble o el triple de la actual y que pueda correr un sistema operativo Windows, Linux o lo que se les ocurra... ¿No se les hace agua a la boca?

En conclusión, Atom fue un golpe de efecto impresionante de parte de Intel. Así como Intel y Microsoft generaron una revolución informática de la mano de los Pentium y Windows 95, esta época es considerada como la revolución de la movilidad. Y es ahí donde Atom planta bandera, otorgándole a los fabricantes la potencia de procesamiento necesaria –sea a nivel CPU como GPU– para logar que estemos conectados en todo momento, en cualquier lugar. Todo con una autonomía brutal y una generación de calor que suena a cargada en los tiempos que corren. Sólo resta esperar por la creatividad de los fabricantes, para ver cómo implementan la nueva plataforma en sus productos portátiles. Mientras, les mostramos unas fotitos de Toshiba y Lenovo utilizando la nueva plataforma.

Pablo N. Salaberri | Pablitus

¿Sos vos, o soy yo?
Los argentinos y los requerimientos de hardware

En los últimos tiempos, la industria de los videojuegos nos ha deslumbrado con maravillas tecnológicas como Crysis y Bioshock; no sólo por sus increíbles gráficos y efectos de física, sino también por sus requerimientos mínimos, que han hecho romper el chanchito a más de uno al que no le alcanzaba su hardware para correrlos dignamente.

Además de traer aparejado un buen revuelo de billetes, cada uno de estos lanzamientos también ha sido sujeto a críticas (muchas de las cuales podemos ver en el foro o incluso en esta misma revista), dado que los altos requerimientos tecnológicos de los juegos nos ponen a pensar que, en realidad, todo es producto de una muy pobre optimización por parte de los programadores. Incluso, muchos se han pasado "al lado oscuro" (el mundo de las consolas): algunos indignados, y otros simplemente resignados.

En este momento de reflexión, lo que interesa discutir se basa en una frase de aquel glorioso cortometraje de Barney Gumble que trataba sobre su alcoholismo: "¿Es eso, o es que no podemos aceptar que tenemos problemas?". Es decir, ¿realmente son tan altos los requerimientos de los juegos? ¿O es que sencillamente nosotros –los argentinos– estamos retrasados económicamente y no lo queremos aceptar?

En algún foro local de juegos había un usuario (apoyado por varios otros) que se quejaba porque su Athlon XP 2600+, con una flamante GeForce 6600 GT que compró el año pasado y sus nuevos 2 GB de RAM apenas le alcanzaban para jugar Crysis en una resolución mediocre. ¿No podríamos pensar que es un milagro que pueda correr un título de ese calibre en un procesador de 5 años de edad y una placa de video que se presentaba como de gama media hace más de dos años?

Tratemos de hacer algo de memoria y remontémonos una década atrás, cuando salieron varias joyas. Por ejemplo, Half-Life (1998): aquel que osara correrlo con un Pentium 133 con 16 MB de RAM y una Trident 9440 (una PC típica de un par de años antes) estaba cavando su propia tumba. ¿Y qué podemos decir de Quake III: Arena (1999)? Apenas se arrastraba en 640 x 480 con una Voodoo Graphics, ¡una placa que costaba US$250 y era furor 36 meses antes!



Hoy no sólo estamos pretendiendo jugar un título moderno con una PC modesta, sino que queremos jugarlo en 1024 x 768 con una máquina que hoy cuesta menos de US$500. ¿Y por qué antes comprendíamos que era nuestro problema, y no de los programadores? Porque antes, queridos amigos, teníamos un poder adquisitivo "electrónico" muy superior al actual; y entonces, para comprar la placa más jugosa del mercado, sólo teníamos que sacrificar algunas salidas y un par de comidas en lugares caros. Tan sólo imaginemos qué pasaría si hoy pudiéramos jugar decentemente con una PC de un costo equivalente a lo que a nosotros nos representan $700.

Por eso, no necesariamente el problema tiene que ver con la vagancia de los programadores: el mercado (internacionalmente hablando) también aporta las herramientas necesarias para que el usuario sufra tanto o menos que antes a la hora de actualizar la PC. Es sólo que no estamos en el lado del hemisferio que mueve la aguja.

Ariel Gentile | GenAris

Juegos para llevar

Mes a mes, el boom de los juegos móviles se va metiendo más y más en nuestro país. Este mes les traemos tres títulos variados, para todos los gustos, pero siempre respetando el dolorido bolsillo argentino.

Monopoly Here and Now

| www.eamobile.com
| Board | Electronic Arts |

9.0

De la mano de Electronic Arts, el clásico juego de mesa vuelve en una versión gloriosamente adictiva que podemos conseguir por US$5,99 en www.mobilegames.co.uk.

Al ser un juego móvil de tamaño reducido, no hay mucha historia a la hora de jugar: simplemente ingresamos a un menú en el que seleccionamos la cantidad de participantes (de 2 a 4) y la configuración de ciertas reglas en el juego. Algo muy bueno es que, como en otros juegos móviles "por turnos", nuestros contrincantes no sólo pueden ser manejados por IA, sino que también podemos competir contra un amigo que nos esté acompañando.

Con gráficos más que aceptables y simpáticos para un título de este tipo, y una interfaz impecable y "stick-friendly", esta versión de Monopoly no decepcionará a ningún adicto al tirano negocio de las propiedades. Su único defecto –como juego móvil– es la larga duración de las partidas, que puede tomarnos más de un viaje en nuestro amado tren.



Midnight Bowling 2

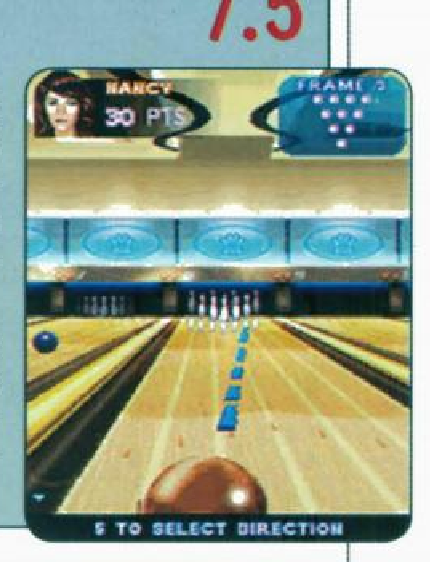
| www.gameloft.es
| Bowling | Gameloft

7.5

Varias veces hemos dicho que los juegos de temática simple son los que mejor les sientan a los celulares, y por tal motivo, Midnight Bowling es un título más que interesante para acompañarnos de estación a estación.

Este juego es de la línea de otros que hemos probado de Gameloft: participamos de un torneo en el cual visitamos diversas partes del mundo, cada una de ellas más complicada que la anterior. La diferencia, quizá, es que aquí las cosas son más embrolladas de lo que parecen, ya que si bien el control es muy simple, lograr una chuza no es nada fácil: hay muchas variables en juego (posición, dirección, fuerza, efecto "comba"), y cualquier equivocación conduce inmediatamente a dejar un par de pinos de pie.

Si bien es algo frustrante y toma tiempo aprender la técnica para pasar los desafíos que se nos cruzan, Midnight Bowling 2 aporta una gran dosis de diversión para uno o hasta cuatro jugadores en el mismo celular.



Moon Patrol EX

| www.bandaiwireless.com
| Acción | Bandai Wireless

7.5

¿Se acuerdan de Moon Patrol? ¡Volvió! ¡Y en forma de juego móvil! Para los más jóvenes, podemos decir que este título fue uno de los pioneros en el mundo de los juegos de acción, lanzado allá por 1982. Se trataba de un vehículo tipo buggie que recorría la Luna a la caza de extraterrestres. Para combatirlos, tenía dos armas que se disparaban simultáneamente (una hacia arriba y otra hacia delante) y la capacidad de saltar obstáculos.

En esta versión, lo que cambia es –lógicamente– la parte gráfica, sumamente renovada. Pero también se agrega el modo "Arranged", en el cual podemos elegir tres vehículos distintos, cada uno con sus ventajas y desventajas, lo cual agrega cierta variedad.

Por unos pocos pesos en el sitio de MTV LA (www.mtvla.com/movil), es una compra excelente para los nostálgicos que quieran pasar un buen rato.



M.U.G.E.N.

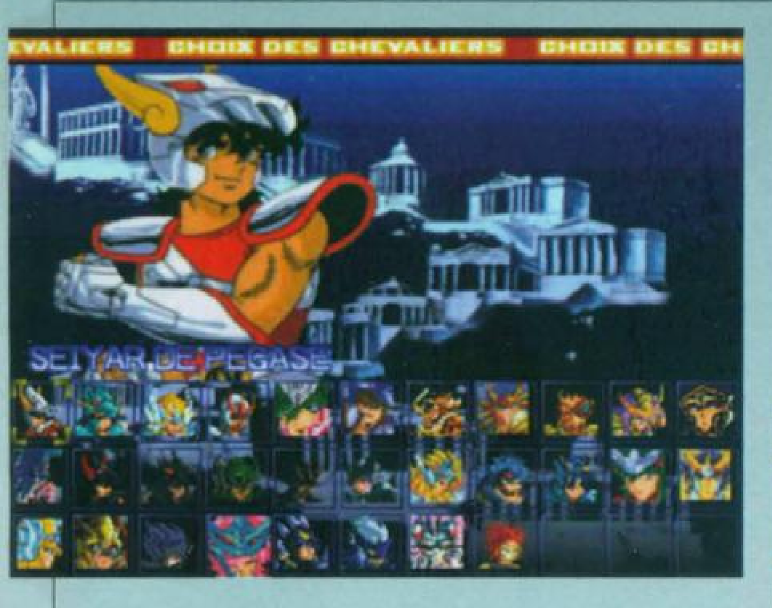
Cuando los mundos colisionan

Llámennos quisquillosos, pero siempre nos preguntamos por qué Karadagian y Peuchele nunca tuvieron un duelo. Viejos perros seguidores de Titanes en el Ring nos explicaron con paciencia que, como eran los dos buenos, nunca tendrían un súper combate de proporciones épicas, y los dos pelearían del mismo lado para enfrentar al mal.



Aún así, siempre nos quedó la vena de ver a esos dos trompearse un rato. ¿Y a quién de ustedes, micos jóvenes y ancianos, no se le ocurrió alguna vez un combate bizarro surrealista? Nosotros flasheamos la primera vez que vimos a Ryu y a Ken darse masa en un tag battle contra Hulk y el Hombre Araña, y parece que el flash también le pegó a unos cuantos. Además, seguro que para cuando estén leyendo esto ya se habrán topado con esa curiosa fotito de Sub-Zero mirándose con Batman como si no se quisieran mucho. ¿Alguien puede contar la cantidad de crossovers que hay ahí afuera? Aunque se pudiera, parece que no son suficientes.

Y ahí es en donde entra M.U.G.E.N., un motor freeware para juegos de pelea desarrollado hace poco más de ocho años por una empresa llamada Elecbyte, ahora desaparecida. ¿Qué permite hacer? Bueno, con casi una década de vida y mucha gente que la tiene muy clara en programación dando vueltas a su alrededor, se puede hacer casi cualquier cosa. Un video en YouTube de Homero Simpson y el dinosaurio Barney contra Peter Griffin y Pedro Picapiedra lo dice todo.



¿Celia Cruz?

Originalmente para DOS, M.U.G.E.N. llegó a Linux (abandonando la versión DOS) y a Windows, y fue con esta versión que las cosas se empezaron a poner lindas. Al principio, Elecbyte había sacado una beta de WinMUGEN bastante restringida y hasta con un par de nag screens. Pero cuando Elecbyte desapareció, más de uno frotó la lámpara, y comenzaron a surgir versiones por todas partes, además de toneladas de personajes y escenarios directamente ripeados de los incontables juegos de pelea que hay para las consolas. En su momento las cosas estuvieron complicadas, porque había serias incompatibilidades entre los personajes hechos para una versión y otra de M.U.G.E.N. Si uno quería usar uno de los nuevos personajes en las versiones anteriores de M.U.G.E.N., tenía que andar haciendo downgrades y cosas medio raras para que todo anduviera. Con el tiempo, la versión de WinMUGEN fue ganando popularidad y refinándose, al punto de que ahora todo es bastante modular. Si son viejos gamers que han editado alguna vez un archivo .ini o un .cfg, les va a resultar sencillo agregar personajes, escenarios y hasta mp3 como música de fondo. ¡Vamos! ¿Imaginen algo tan bizarro como un combate entre Kyo Kusanagi y Ronald McDonald con un tema de Celia Cruz sonando de fondo? ¡Azúcar, azúcar!



La posta es que con WinMUGEN pueden hacer realidad sus más desquiciados deseos. De hecho, hay varios juegos completos creados bajo este motor (hagan una búsqueda sobre Babel Sword, siempre y cuando sean habilidosos con el japonés), y YouTube tiene toneladas de videos para que vean las locuras que se mandaron algunos quemados. Claro que tampoco faltó el pillo que publicó alguna gansada como Robocop vs. Terminator, y no era otra cosa que un M.U.G.E.N. toqueteado a full.



El primer paso

Si quieren tener un poco de rosca con WinMUGEN, el primer paso es encontrarlo. Pero como somos unos chicos buenos, les diremos dónde encontarlo: lo pueden bajar desde tinyurl.com/3hcoj5. Esa es la versión de alta resolución, que no es otra cosa que 640 x 480 en 16 bits. Las versiones anteriores de WinMUGEN se bancaban nada más que 320 x 240, así que pueden darse una idea de cómo se veía. La mejor parte tal vez sea que WinMUGEN no cae en el rango de los emuladores, que demandan una máquina más o menos grosa para correr. Para tweaks mayores, el archivo por manosear es mugen.cfg, que está en la carpeta Data.

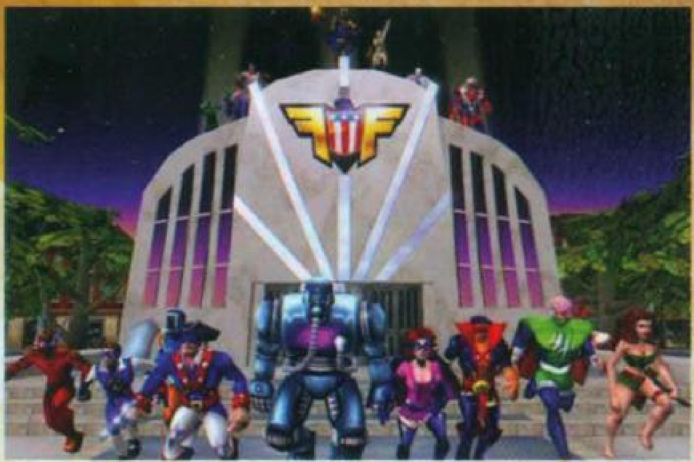
Después van a tener que buscar los personajes, y ahí sí: o tienen un instinto de leopardo o se hacen buenos con el japonés, porque la gran mayoría de las páginas que dicen tener personajes redirigen a sitios hechos por nipones que, en vez de tener vida social y buscarse una novia, se dedican a ver quién hace la versión de Mai Shiranui a la que más le rebotan las siliconas cuando pelea. De más está decirlo, pero hacen un laburo espectacular. Su primera parada debería ser tinyurl.com/wa6zz.

El límite es lo que a ustedes les salga de la cabeza. El crossover más extraño que se les pueda ocurrir es probable que a alguno ya se le haya ocurrido hacerlo con WinMUGEN. Inténtenlo, muchachos, y tendrán universos chocando como bolas dentro de un flipper. Y, si hacen algo pulenta, posteen en el foro de Irrompibles así todos podemos jugar.

Lisandro Pardo | Espectro







Abandonado

Ishar (1992-1994)

RPG eran los de antes. Sólo para machos. Piezas duras de roer, indescifrables, monumentales, letales. El Game Over era una presencia tangible a cada paso. Quedarse trabado era usual. Poco y nada de balance. Bienaventurado el que podía permanecer en juego por más de cinco minutos.

Y son muchos los representantes de la época dorada de los RPG en primera persona, todos de finales de los 80 hasta mediados de los 90. Pero la saga Ishar (de la desaparecida Silmaris) es, tal vez, una de las más duras de todas. Mundos inmensos, decenas de personajes jugables, dinámica de grupo, puzles obligatorios, enemigos durísimos y jefes brutales. Si uno puede obviar la interfaz críptica del juego, detrás encontrará una de las experiencias más difíciles en materia de RPG. Si completás la trilogía entera... sos Neo. Pueden descargar los tres desde tinyurl.com/3lg9pm.

Si no son lo suficientemente valientes, carguen contra los Ultima Underworld (qué Oblivion ni Oblivion) o contra alguno de los Eye of the Beholders, que son una pizca más fáciles. Ahora, si son dementes absolutos y se creen los más guachines, intenten con Wizardry VII. No conocemos ninguna persona viva que lo haya terminado.

Re-jugables

Freedom Force (2002)

Un RPG táctico en tiempo real como pocas veces hemos visto en nuestra larga carrera de gamers y uno de los mejores juegos que hemos jugado jamás. Freedom Force nos supo poner en la piel de un grupo de cándidos superhéroes de los 50, con rusos, nazis, extraterrestres y dinosaurios incluidos. La historia fue, simplemente, sensacional. Con líneas y argumentos típicos de los 50, pero con un desarrollo propio del mejor guionista de los 80.

Con personajes y enemigos memorables, y mucho humor, Freedom Force es (aún hoy), uno de los juegos más personalizables y divertidos de jugar en línea. La cantidad de mods hechos por fanáticos es interminable.

Desarrollado en 2002 por Irrational Games (hoy 2K Boston/2K Australia), el juego contó con una secuela en 2005, llamada Freedom Force vs. The Third Reich. Para mayores datos, los responsables de este juego cuentan, entre sus hazañas, con títulos como System Shock 2 y BioShock. ¿Hace falta decir más?

En línea

Miss Bimbo



EEste no lo recomendamos porque sea bueno, sino por el quilombo que armó en toda la prensa local e internacional. ¡El juego que premia a las frívolas! ¡Si tenés bulimia ganás puntos extra! ¡Mientras más gato seas, mejor te va! Y... algo de eso hay. El juego se llama Miss Bimbo, es de navegador, y le hace gala a su nombre. Se basa en objetivos que, por decir poco, son bastante obtusos. Por ejemplo, en el primer nivel (no fuimos más allá, perdonen) se nos pide "cambiar el estilo de cabello y convertirnos en una rubia cool con trencitas".

El juego es polémico, y todo el que le pudo pegar, le pegó. Entre los objetivos de mayor nivel están ponerse implantes, tomar pastillas adelgazantes y salir con más de un pibe a la vez. En Francia, Miss Bimbo (missbimbo.com) es jugado por 1.2 millones de nenas de entre 9 y 12 años. ¿Y los padres? Ausentes.

Casual

Westward II - Heroes of the Frontier

Westward II es un RTS simplificado para newbies y casuales. Nuestra misión es construir una ciudad (en el Salvaje Oeste, en este caso), atraer más ciudadanos, minar recursos y defender el pueblo ante ataques enemigos. Controlamos, principalmente, a uno de tres héroes, cada uno con sus características.



Heroes of the Frontier es divertido incluso para los más pro en Starcraft. No tiene pretensiones, es entretenido, tiene muy buenos gráficos y una excelente jugabilidad. Su simpleza contribuye a su atractivo, ya que no requiere demasiado de nosotros y siempre estamos avanzando hacia algún lado. Además, si tenés una novia que no caza una en el mundo de los RTS, esta sería una buena puerta de entrada. Descarguen la demo desde tinyurl.com/3u6vqw.

Indies

Harvest: Massive Encounter

Harvest: Massive Encounter es, ni más ni menos, un Tower Defense hecho en serio. Tiene todos los ingredientes que hicieron un éxito del género de "mantenerse vivo ante oleadas de enemigos", pero agrega una historia, personajes y mayor profundidad en la acción. Por ejemplo, aquí no sólo tenemos edificios defensivos y ofensivos, sino que también hay de obtención de energía, nodos que conectan un edificio con otro y minas para lograr los recursos necesarios para seguir construyendo. En conjunción, la clásica estrategia de los Tower Defense se profundiza y se vuelve más compleja y completa. Un fichín de esos que te engancha y no te suelta hasta la madrugada. Adictivo como todos los del género; hay que jugarlo con precaución (y mucho café y puchos). Descarguen la demo desde harvest.fizzlebot.com/



Emuladores

Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara (MAME)

Uno de los títulos más incomprendidos del catálogo de D&D. Shadow over Mystara es un juego de peleítas al estilo Final Fight, pero con muchísimos ingredientes de rol. Los héroes suben de nivel, las profesiones se diferencian muy bien entre sí, se pueden conjurar todos los hechizos y habilidades de las diferentes profesiones y existe todo tipo de ítems, armas y armaduras. Todo mientras vamos fajando a cuanto goblin, troll, beholder, gárgola y dragón se cruce en nuestro camino. Es divertidísimo de jugar con amigos, es complejo, rejugable y una verdadera experiencia D&D en tiempo real. Pura acción. Shadow over Mystara es la secuela de Tower of Doom, que sigue la misma premisa pero está un tanto menos pulido. Pueden descargar la ROM desde tinyurl.com/hywzm.

Si quieren una experiencia menos hardcore, descarguen el ROM de SNES The King of Dragons (tinyurl.com/45323f); o su versión loca y alternativa de preguntas y respuestas para MAME: Quiz & Dragons (tinyurl.com/4t65jy)

Maximiliano Ferzzola | MadMax



Data no tan inútil

Mr. Robot gratis

Mr. Robot, el juego independiente que les recomendamos en el #1, acaba de ser liberado y se puede jugar gratis desde tinyurl.com/52eucy. Tiene soporte de publicidad, pero lo vale. Fue uno de los títulos más recomendados de 2007.

NO TE LO PIERDAS.



Irrompibles vs. Rising Eagle

Hoy presentamos: Las virtudes del liderazgo



La discusión había sido acalorada: que por qué no hacemos Irrompibles vs. Rainbow Six: Vegas 2. Que por qué no le damos una probadita a ARMA, heredero de Operation Flashpoint. Que...

"¡Mariconadas!", gritó Dan.

Y su luz reveladora (en realidad, la luz reveladora la aportó Ferzzola; Dan aportó pedorretas) nos libró de la tremenda oscuridad que nos rodeaba.

Allí estaba: Rising Eagle.

Introducción

¿Qué cornos es Rising Eagle? Sencillo: Una mezcla entre Tribes, un poco de Battlefield y condimentos desconocidos hasta el momento. Un FPS multiplayer futurista y gratuito de 1,49 GB (www.rising-eagle.com).

¿Quieren correr como dementes masacrando gente? Pueden. ¿Quieren snipear con silenciador y zoom de hasta 16x? Pueden. ¿Quieren poner minas en las paredes y que detonen cuando un mico pase cerca? Pueden. ¿Misiles y metralletas pesadas? Pueden. ¿Les gusta ser Jefe de Pelotón y dar órdenes a lo pavote, enviando ataques aéreos sobre desprevenidos campers? ¡Oh, shi!

Hay que ser justo: los gráficos son un tanto... humildes, pero hay que verle el lado bueno: corre en máquinas viejitas y no hay lag. Incluso en servidores con 300 de ping. Y lo mejor de todo: ¡Es muy divertido!

Nudo

El miko Moki, el General Fonsi y un servidor habíamos hecho los deberes e instalado el Rising. La idea original era crear nuestro server, pero sólo éramos tres. Un desperdicio, si tenemos en cuenta que puede jugarse con hasta 32 personas vía Internet o LAN. Con lo cual partimos raudos a uno de los cuatro servers oficiales, todos metidos en el mismo bando: los Marine Corps. Era eso o pelear en el bando comunista, pero Moki les tiene miedo a los comunistas.

El nivel (de los 13 que hay para elegir) era una base aérea dominada por la Chinese People's Liberation Army (los chinos, bah). El objetivo: tomar los dos puntos de control del aeródromo y mantenerlos lo suficiente como para ganar la partida. Un clásico Capture The Flag, aunque con el Rising deja de ser clásico.

Fonsi eligió ser un ABE (Armored Battle Engineer), es decir, una mole armada hasta los dientes con metralletas pesadas instaladas en cada brazo y un pack interminable de misiles en la espalda. Un tanque ambulante. Una mole temible que sólo puede ser derribada de un headshot.

Moki, más modesto él, interpretó a un Trooper, un soldado raso (no esperábamos más de él) con súper armadura capaz de saltos colosales.

Y yo, que prefiero el chocolate caliente y las medias secas a arrastrarme en el fango y morir en él, elegí un Platton



Leader (el kapanga que le da órdenes al resto de los 15 jugadores que puede llegar a tener un equipo).

Comenzada la partida, me parapeté en la estructura más alta que encontré, me lancé cuerpo a tierra y desplegué el mapa táctico. Los dos puntos por controlar estaban en extremos opuestos del mapa. Ordené al primer escuadrón asaltar la bandera más lejana; asigné al único sniper que teníamos al techo de un hangar, y le ordené al escuadrón de Moki y Fonsi avanzar hacia la otra bandera.

Los chinos no demoraron en abrir fuego, y mis hombres empezaron a caer como micos de un árbol. El escuadrón de mis amigos estaba en problemas, pues el odioso enemigo había llegado primero a la posición y ya izaba su sucio estandarte rojo.

Usando el Skype, Moki gritaba desesperado pidiendo ayuda, mientras ocultaba su trasero en un sucio caño de concreto. Fonsi apretaba los dientes y rociaba plomo sobre la posición enemiga. La lluvia de misiles de su espalda no se hizo esperar y varios orientales virtuales murieron despedazados. Pero los tiros de un repulsivo sniper/camper lo obligaron a ponerse a cubierto. Tanto poder destructivo comenzaba a herrumbrarse mientras el enemigo respawneaba (el gamer no muere) y se reagrupaba.

Era mi turno.

Desenla a C (a los chinos)

Malditos rojos comunistas. La primera posición, la más alejada, ya era nuestra. El grueso de la fuerza oriental se concentraba en la zona donde Moki & Fonsi apenas lograban sobrevivir al fuego cruzado del enemigo.

Los gritos del miko, que me instaban a salir de mi madriguera y pelear como un hombre, lastimaban mis oídos. Más duro fue escuchar a Fonsi carraspear y preguntar: "¿Rooolo?"



Desplegué el mapa nuevamente. Ordené al primer escuadrón retener la posición a como diera lugar. Reasigné al sniper para que impidiese a toda costa el acceso de tropas rojas a la posición ya asegurada. Al tercer escuadrón, el de los micos, le sugerí retroceder. Me insultaron llamándome "cobardica", hasta que ordené ataques aéreos... y comprendieron que el infierno iba a desatarse allí.

Lo primero fue una cobertura de humo lanzada desde el aire, para que pudieran retirarse sin ser masacrados.

Luego, por las dudas, un ataque de pulsos electromagnéticos inutilizó por valiosos segundos el HUD del enemigo, que ahora no tenía mira en sus armas y le resultaba imposible apuntar. Finalmente... ataque aéreo con bombas convencionales. El sniper enemigo, parapetado en una torre, voló por los aires, y la onda expansiva barrió el área.

Mis muchachos comprendieron que la zona estaba limpia, y la bandera fue nuestra.

Esa noche fuimos hombres.

He dicho.

¡Usted, recluta... más Cocoa en mi taza, inútil!

Rodrigo Peláez | Rolo

Correo

✉revista@irrompibles.com.ar

Última página. Estamos muy agradecidos por los mensajes que nos envían y por participar en nuestros foros en **www.irrompibles.com.ar**, donde nuestra comunidad continúa creciendo. Las cartas publicadas en esta sección participarán de un sorteo especial que haremos a fin de año. ¡Así que manden mensajes dignos de un irrompible!

EL HÉROE PERDIDO Oa, yo siempre estoy flotando por Irrompibles y agitando la bandera [i]. Hasta llevo una remera estampada con los benditos corchetes rojos. Desde julio de 2003 que los conozco y estoy registrado en la página, gracias a la recomendación de Lole_JPS. Fueron y son mi compañía infaltable en la fábrica de Porno ("Internet", creo que le dicen); no hay día que no entre, salvo aquellos momentos en los cuales estoy internado en los pantanos correntinos, lejos de la civilización.

Ahora, si bien ya lo presenté en el foro, quiero dejar huella de mi única posibilidad desperdiciada de aparecer con mi nombre en la revista [i]. Y todo gracias a la memoria amateur de Moki. El muy abuelo olvidó que el "tercer valiente" que nombra en la anécdota de Lineage 2 [N. de Ed.: Publicada en i04], titulada "Cuenta la historia que...", era nada más ni... nada más (el "nada menos" me queda grande) que yo. Al menos suspiré con algo de alivio cuando observé que recordó la característica de mi estirpe: la valentía. Entonces, como sé que no lo van a echar, al menos déjenme pegarle una patada virtual y tirarle un puñado de bits a los ojos, y cuando no me pueda ver, aplicarle un puntapié laxante. Igual, te perdono, Moki, soy así de bueno. :D. Chao

// Trigodon | Pato Knight

ME LIMARON LA CABEZA Buenas.

El Nº es: 0918432685. La verdad que llegué a eso.

Teoría número 1: Igual, para sentirme bien conmigo mismo (y dudo que lean), voy a contar cómo llegué, aunque seguro no es la respuesta. Primero, la Z, estrellita y puntito. Intuí Ziggy Stardust. A partir de eso, David Bowie. Haciendo un poco de investigación, descubrí que querían meter en el cast a David Bowie para Gozer pero se avivaron tarde. Según Akyroyd, o como se escriba, la palabra "Gozer" la sacó del primer encuentro de poltergeist documentado, donde aparentemente un fantasma escribía Gozer por las paredes. Esto sucedía en Inglaterra; no es un continente, ya que el continente es Europa. Pero bueh... Esa es la teoría 1.



Teoría número 2. A partir del último número (532), descubrí que había un grupo que hacía fan films homónimo a ese número. Me puse a buscar y –¡Ohh, casualidad!– descubrí que hicieron un fan film de Ghostbusters en el cual los acontecimientos tienen lugar en Egipto. Según la película de Ghostbusters, Gozer era un dios (demigod) sumerio. Y por ahí perdí el rastro... End teoría 2.

Teoría número 3. ¿Por qué ese número? Es el ISBN de un libro de Ghostbusters que aparentemente comenta todo lo que investigué. ¬¬.

Así que, bueno, tenía que escribir, si no me iba a volver loco. Un abrazo. Saludos.

// Andrés Croucher | Ertai

Nuestro concurso de Irrompibles Extra Nº 1 tuvo un éxito tremendo. ¡Recibimos respuestas incluso más delirantes que el acertijo, como la que ven aquí arriba! Hasta circuló impreso en algunos colegios y oficinas. Finalmente, el premio mayor –10 juegos originales– fue para Emol 2 (Emiliano D'Andrea, de Mar del Plata), cuyo trabajo de investigación tomó una semana, mucho sacrificio y un extraordinario tesón. ¡Sólo su lista de palabras clave debió ocupar un rollo de calculadora! Para ver el acertijo, busquen en el canal CONCURSO IRROMPIBLES EXTRA 01 - ENCONTRAR EL NÚMERO de nuestros foros. Los que no lo hayan jugado, pueden hacerlo todavía (sin mirar las pistas dejadas por los concursantes, por supuesto). Gracias a todos por participar, y estén atentos que se viene el concurso musical de i04. ¡Nos vemos en 30 días!

Staff

EDITOR RESPONSABLE
Martín Casanova

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

CONSEJO EDITORIAL
Sebastián Di Nardo, Rodrigo Peláez

JEFE DE REDACCIÓN
Maximiliano J. Ferzzola

REDACCIÓN
Nicolás Arias Binda, Fernando Coun, Alfonso Gallo, Lisandro Pardo, Marcos Pesquero, Leandro Venturini, Constanza Villanueva

AGRADECIMIENTOS
Jean Paul Ferreira Rosa, Pedro F. Hegoburu, Revista NAH!, Jorgelina Pecina (Gameloft), Randy Witt & Ben Supnik (Laminar Research)

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael Zabala Borgeaud

DISEÑO GRÁFICO
A. Azenett Rosales

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri | Ariel Gentile

CORRECCIÓN
Ariadna M. Garro

COMIC
Cristian Saksida

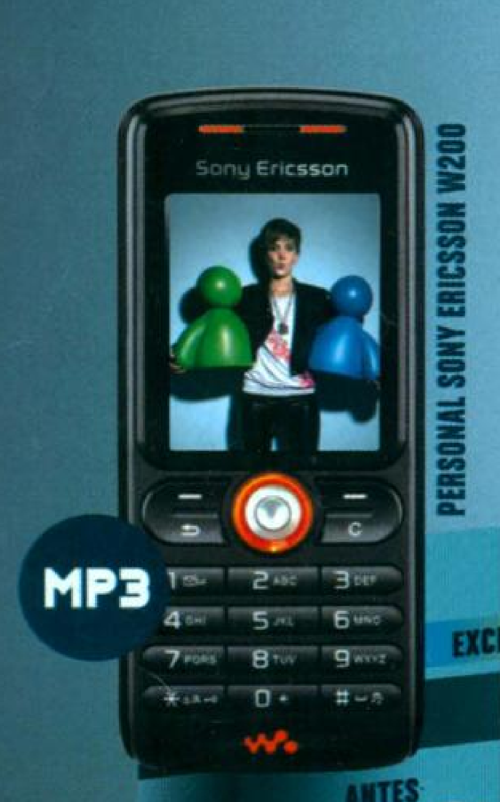
RR.PP. | VENTAS
Rodrigo Peláez | (15) 5957-7057
Mariano Sanjiao | (15) 5343-0026
Julio C. Zacarías | (0221) 15-565-1786

REPRESENTANTES EN USA
Alex Ronnie Mora
Gastón Enrichetti

[IRROMPIBLES] #6 es una publicación de Domus Editora – Yerúa 4955, Dpto. 11 – Capital Federal – domus@domuseditora.com.ar – www.domuseditora.com.ar. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto – distriloberto@fibertel.com.ar – www.distriloberto.com.ar. Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la Propiedad Intelectual en trámite.
ISSN 1851-3387

E-Mail: revista@irrompibles.com.ar
www.irrompibles.com.ar









Acercate a nuestras
Oficinas Comerciales

PERSONALMANIA.COM.AR



OFERTA VÁLIDA DEL 24/04/08 AL 17/05/08. STOCK DE EQUIPOS: 2.000 UNIDADES. ORIGEN: BRASIL / MÉXICO. OFERTA VÁLIDA PARA CAMBIO DE EQUIPO DE PERSONAS FÍSICAS CON HASTA 4 LÍNEAS CON PLANES CON FACTURA HASTA EL 17/05/08. EL PRECIO DEL EQUIPO ESTÁ SUJETO A CONDICIONES DE ANTIGÜEDAD DE LA LÍNEA Y ANTIGÜEDAD DEL ÚLTIMO CAMBIO DE TERMINAL REALIZADO. LA BONIFICACIÓN DE $70 SE OTORGARÁ POR ÚNICA VEZ Y SE DESCUENTA SOBRE EL PRECIO DEL EQUIPO. LOS PRECIOS PUBLICADOS YA TIENEN INCLUIDO EL DESCUENTO. PARA EL BENEFICIO LA LÍNEA DEBERÁ TENER UNA ANTIGÜEDAD MAYOR AL 30/03/08 CON EL MISMO PLAN Y ENCONTRARSE EN ESTADO ACTIVO. DISPONIBLE EN OFICINAS COMERCIALES, AGENTES OFICIALES Y RETAILS (SÓLO CUENTAS CLARAS Y PREPAGO). VÁLIDO EN TODO EL PAÍS. AL MOMENTO DE ACTIVAR LA LÍNEA SE OTORGAN $20 DE CRÉDITO INICIAL SIN VENCIMIENTO Y 400 SMS QUE VENCEN A LOS 30 DÍAS DE LA ACTIVACIÓN SÓLO PARA CUENTAS CLARAS. PARA UTILIZAR LOS SMS DEBE TENER CRÉDITO DISPONIBLE. PARA ACCEDER A LOS PUNTOS CLUB PERSONAL EL CLIENTE DEBE ESTAR ADHERIDO. LOS MISMOS SE OTORGARÁN DENTRO DE LOS 90 DÍAS. TELECOM PERSONAL S.A., ALICIA M DE JUSTO 50 CAP. FED., CUIT 30-67818644-5